

REGIONALT
UDVIKLINGSPROJEKT

CROSS MEDIA

“CROSS MEDIA ER AT UDTRYKKE BUDSKABER, TEMAER ELLER FORTÆLLINGER TIL ET PUBLIKUM Gennem KREATIV OG VELTILRETTELAGT UDNYTTELSE AF FLERE MEDIEPLATFORME”. (BY JEFF GOMEZ)

CROSS MEDIA INDSATSEN ER DEFINERET VED AT STRATEGIER OG UDVIKLINGSPROJEKTER SKAL FREMME EVNEN TIL AT ARBEJDE PÅ TVÆRS AF EKSISTERENDE OG NYE MEDIEFORMATER I MEDIEVIRKSOMHEDER I REGION MIDTJYLLAND OG REGION NORDJYLLAND. DER SKAL VÆRE TALE OM AKTIVITETER, DER INDFANGER OG STYRKER EN ERHVERVSDYNAMIK OG BRINGER DE TO REGIONER GLOBALT I FRONT PÅ DET TVÆRMEDIALE OMRÅDE. CROSS MEDIA INDSATSEN SKAL SIKRE AT VIRKSOMHEDER OG VIDENINSTITUTIONER I DE TO REGIONER I HØJERE GRAD BLIVER I STAND TIL AT SAMARBEJDE TVÆRREGIONALT OG DERVED STYRKE OG UDNYTTE DE SÆRLIGE FAGLIGE SPIDSKOMPETENCER, DER ER TIL STEDE.

ERHVERVSFREMMELOVEN

Filmby Århus, The Animation Workshop, Bretteville Hotspot og Alexandra Instituttet (herefter tilbudsgiver) har indgået et samarbejde med henblik på at byde på Cross Media-opgaven. Tilbudsgiver afgiver som kommunale enheder bud på Cross Media-opgaven med hjemmel i lov om Erhvervsfremme (lov nr. 602 af 24. juni 2006).^[1]

^[1]Uddybet i bilag nr. 1.

Indholdsfortegnelse

1. Indledning	4
2. CROSS MEDIA Sekretariatet	7
2.1 Sekretariatets arbejde	7
2.2 CROSS MEDIA Puljen	10
2.3 CROSS MEDIA-netværket	12
2.4 Cine Regio	
Placering af sekretariat i Vestdanmark	17
3. CROSS MEDIA Strategiske Indsatser	21
4. Kommunikation	25
5. Økonomi og finansiering	27
6. Konsortieparterne og deres aktiviteter	30
7. Afslutning	32
8. Ansvarlige tilskudsmodtagere	33
9. Ordforklaringer	34
10. Bilag	35

1. Indledning og vision

CROSS MEDIA ER FREMTIDENS ARBEJDSPLADSER

Cross media er en krydsning mellem medieformater, genrer og platforme, som i højere og højere grad præger vores liv. Når teknologi og indhold møder hinanden i nye oplevelser fra biograf, computere og nye mobile enheder til fremtidens møbler, biler, legetøj og meget andet, skal det være både effektivt og appellerende. Det skal være veldesignet, udfordrende, vedkommende og integreret.

Vi vil skabe en erhvervmæssig vækst i beskæftigelsen og kreativiteten inden for et felt, hvor erhvervspotentialer er enormt. Det gør vi bedst ved at lade de virksomheder og institutioner, der i forvejen har fingeren på pulsen, indgå i et krydsfelt af netværk, projekter og initiativer, der opererer i en international kontekst. På den måde optimerer vi den regionale udvikling af en nyskabende audiovisuel sektor.

Det giver derfor rigtig god mening, at Region Midtjylland og Region Nordjylland går sammen for at stimulere en udvikling, der kan skabe synergi og vækst, så vi får kritisk masse af kreativitet og produktivitet på dette område. Analysen af erhvervspotentialer indenfor Cross Media viser, at underholdnings- og mediemarked i de to regioner er i markant vækst med en omsætning på omkring 10 mia. kroner om året.^[13] Undersøgelsen viser også at 75 % af virksomhederne efterspørger understøttende netværk, bedre samarbejde med videninstitutioner, faglige kompetencer og kvalificeret arbejdskraft. Ligeledes er der behov for nye forretningsmæssige kompetencer og risikovillig kapital.

CROSS MEDIA vil samle alle aktører fra de audiovisuelle brancher og facilitere dannelsen af et tværregionalt cross media miljø, der til sammen vil være med til at definere, påvirke og udvikle fremtidens internationale cross media industri.

CROSS MEDIA vil arbejde for at trække nationale og internationale projekter og produktioner til regionerne og dermed styrke de nuværende aktører og skabe grobund for etableringen af flere specialiserede cross media virksomheder.

CROSS MEDIA Sekretariatet skal være knudepunkt for den udvikling, nytænkning og foretagsomhed, der er i virksomhederne og institutionerne. Det er en stor opgave, som kræver et solidt kendskab til de involverede fagligheder, nye teknologier, medieplatforme og markedets aktører.

^[13] Damvads Analyse af Erhvervet Film og Nye Medier i Region Midtjylland og Region Nordjylland, nov. 2008

Alexandra Institutet, The Animation Workshop, Bretteville Hotspot og Filmby Århus er nogle af regionens vigtigste aktører på området og er rustet til at løfte opgaverne i fællesskab. De fire institutioners komplementære kompetencer og forankringsmiljøer bliver for alvor sat i spil til gavn for udviklingen af en audiovisuel sektor, der er gennemgribende tværmedial i alle værdikædens led. Vi lægger stor vægt på at gøre CROSS MEDIA til én fælles enhed, der skal udnytte synergien og sikre, at den kommer ud til alle aktører i regionerne.

I det følgende gør vi rede for, hvordan vi vil gribe opgaven an. Vi argumenterer for en række indsatser og aktiviteter, som er vigtige at sætte i gang for at udnytte det momentum, som eksisterer på området.

Vi viser, hvordan vi ønsker at skabe grobund for en helt afgørende nyudvikling af den tværmediale dimension, hvor vi som regioner kommer på banen blandt de første, der formår at realisere tendenserne inden for cross media. Dette vil have stor betydning for udnyttelsen af erhvervspotentialerne og regionernes branding.

VISION

Med CROSS MEDIA er det visionen at gøre de to regioner, Region Midtjylland og Region Nordjylland, til ét internationalt innovativt kraftcenter for udvikling og produktion af Cross Media både forretningsmæssigt, teknologisk og indholdsmæssigt.

Vi vil udvikle nye afsætningsmuligheder og sammensætte ny teknologi med originalt indhold og dermed løfte potentialet for regionernes cross media virksomheder.

Overordnede målsætninger der styrer cross media indsatsen:

- At samle de to regioner til ét kraftcenter og udnytte synergien.
- Opbygning af et tværregionalt cross media miljø med kritisk masse.
- Økonomisk aktivitet og vækst med øget beskæftigelse og ny teknologi.
- Trække nationale og internationale produktioner til regionerne.
- Tiltrækning af internationale kompetencer og specialiseret arbejdskraft.

De konkrete erhvervmæssige målsætninger:

- Økonomisk, kreativ og teknologisk styrkelse og vækst af medievirksomhederne indenfor oplevelsesøkonomien; film, animation, spil, kommunikation, web, nyhedsformidling, it etc.
- Styrkelse af kompetencerne i virksomhederne.
- Eksport af danske produktioner og know-how.
- Opdyrkning af nye afsætningsmarkeder for av-produkter i almindelighed og tværmedielle produkter i særdeleshed.
- Udvikling og formidling af ny viden inden for tværmedial indholdsproduktion.

- Udvikling og implementering af nye forretningsmodeller, der gør brug af mulighederne i de vidtgående teknologiske fremskridt.
- Dannelse af nye samarbejdsrelationer og partnerskaber, der vil medføre udvikling, produktion og salg af nye produkter.
- Styrkelse af synergien mellem europæiske, nationale og regionale erhvervsmæssige indsatser.

Der er med andre ord tale om en langsigtet indsats for at opbygge og kvalificere en række nye kreative erhverv i region Midtjylland og Region Nordjylland. Der er grund til at forvente gode fremskridt de næste 3 år. Det vil imidlertid også være væsentligt, at indsatsen kan fortsætte og udnytte det store cross media potentiale.

Alexandra Instituttet // The Animation Workshop //
Bretteville Hotspot // Filmby Århus

2. CROSS MEDIA Sekretariatet

CROSS MEDIA Sekretariatets arbejde er inddelt i tre hovedopgaver:

Strategisk udvikling

Cross Media Puljen

Netværk inden for cross media-feltet

2.1 SEKRETARIATETS ARBEJDE

CROSS MEDIA indsatsen skal favne en faglig og geografisk bredde.

Vi står over for udfordringen at indfange en erhvervsdynamik indenfor så forskellige fagområder som film, tv, animation, spil, web, kommunikation, it, telekommunikation og nye spændende fagområder. Samtidig skal vi skubbe til netværksdannelse, videndeling og samarbejde, der trodser geografiske afstande i de to regioner.

Konsortiet etablerer et sekretariat, som placeres sammen med Århus Kommunes sekretariat for Erhvervsparken Filmby Århus og sekretariatet for Den Vestdanske Filmpulje. Tilsammen vil CROSS MEDIA sekretariatet, FILMBY Århus sekretariatet og DEN VESTDANSKE FILMPULJE samt sekretariatet for CINE REGIO udgøre en stærkt videns- og netværkscenter for den audiovisuelle sektor i de to regioner.^[14] Og der vil være plads til at yderligere relevante organisationer kan tilbydes plads i dette miljø, hvis de vurderes at kunne bidrage til udviklingen.

CROSS Media sekretariatet vil i første omgang bestå af en sekretariatsleder med et indgående kendskab til de faglige problemstillinger indenfor tværmedial produktion samt gode evner indenfor ledelse, samarbejde, udviklingsprocesser, kommunikation samt kendskab til politiske sammenhænge. Sekretariatet består endvidere af en AC medarbejder med erfaring indenfor og gode evner for netværksarbejde, projektledelse, formidling, etc.

CROSS MEDIA sekretariatet vil blive suppleret med administrative personaleressourcer efter behov i forhold til sagsbehandlingen af projekter under Cross Media Puljen under Regionalfonden.

For at sikre, at sekretariatet er i stand til at nå ud i hjørnerne af missionen såvel tematisk som geografisk vil vi benytte en team-orienteret samarbejds-metode, hvor Cross Media sekretariatet har tre Cross Media Agenter i de kernemiljøer for cross media indsatsen, som konsortiets parter er forankrede i. Dermed sikrer vi dels, at der sker en direkte inddragelse og vidensoverførsel mellem disse miljøer, og dels konsortieparternes aktive engagement i CROSS MEDIA sekretariatet. Dette anser vi for en forudsætning for den ønskede tværregionale – og tværmediale udvikling.

^[14] Læs mere om Cine Regio på side 17

CROSS MEDIA teamet skal som noget af det første udvikle en samarbejdsform, der understøtter en smidig udveksling af faglig viden og branchekendskab på tværs af de geografiske og tematiske grænser. De skal med andre ord tage deres egen medicin og udgøre et dynamisk eksempel på hvordan teams og netværk kan arbejde tillidsfuldt og konstruktivt på tværs af faglige og geografiske tilhørsforhold.

Der vil hurtigt blive afholdt en række workshops for teamet, som følges op af hyppige møder rundt omkring i regionerne, hvor teamet introduceres til aktører og faglige problemstillinger, som optager de enkelte miljøer.

Hensigten med denne tilgang er at gøre teamet til et operationelt task force, der kan byde ind med vigtig viden, ideer og initiativer, som vil skabe nye forbindelser mellem aktører på tværs af de forskellige mediebrancher.

CROSS MEDIA sekretariatet vil indgå en aftale med allerede eksisterende ressourcepersoner i de øvrige tre konsortiemiljøer om et cross media teamwork.

Kriteriet for at vælge Cross Media Agenterne skal være, at der er tale om personer, som har sammenfaldende vision og mission med regionernes cross media indsats. Når dette kriterium er opfyldt er der mulighed for at lave en aftale, hvor "Cross Media Agentens" moderorganisation som led i sin naturlige aktivitet matcher CROSS MEDIA sekretariatets investering på 100.000 kr. i samarbejdet.

Konsortiet er positivt indstillet over for at udvide teamet med flere cross media agenter fra andre miljøer rundt omkring i regionerne, hvis der kan findes økonomi til det. Dette kan f.eks. ske i form af øget kapitaltilførsel til projektet eller gennem lokal sponsorering af Cross Media Agentens løn.

Ordningen og arbejdsmetoden evalueres løbende og justeres om nødvendigt, så den bliver effektiv.

De lokale erhvervskontorer og de to Væksthuse har rigtig meget at tilbyde og et Cross Media sekretariat bør være opmærksom på disse muligheder og sikre at virksomhederne indenfor medieområdet får kendskab til muligheden for hjælp til både individuel vejledning, rådgivning og de forskellige kollektive aktiviteter fx via klyngeprogrammet eller nogle af de elementer der findes i de øvrige regionale programmer som STARTmidt og VÆKSTmidt m.fl.

CROSS MEDIA sekretariatet kommer således til at være en del af et videns- og netværksmiljø som tilsammen rummer følgende organisationer:

- Cross Media Sekretariatet
- Filmby Århus sekretariatet
- Den Vestdanske Filmpulje
- Cine Regios sekretariat

Tilsammen vil der være 10 fuldtidsansatte i dette miljø

CROSS MEDIA Sekretariatets opgaver omfatter både det politiske og administrative niveau i kommunerne, regionerne og staten. Det er en del af sekretariatets opgave at arbejde for at sikre et godt kendskab til regionernes indsats og strategi for derigennem at udvikle de audiovisuelle brancher. Dette arbejde skal blandt andet udføres med det sigte at opnå en øget og fortsat politisk og økonomisk opbakning til indsatsen.

En vigtig opgave for sekretariatet er at levere en velkvalificeret dokumentation og argumentation for, at der bør tilvejebringes yderligere kapital til audio-visuel indholdsproduktion via regionernes partnerskabsaftaler med staten. Denne indsats skal foregå i tæt samarbejde med regionerne, Det Danske Filminstitut, Producentforeningen etc.

Det er ligeledes sekretariatets opgave at søge indflydelse på de politiske beslutningsprocesser, der fører til vedtagelse af det nye fireårige medie- og filmforlig i efteråret 2010.

Denne indsats forudsætter en grundig analyse, dokumentation og kommunikation af de væsentlige resultater og samfundsøkonomiske effekter af kommunernes og regionernes erhvervsfremmeindsats inden for cross media.

Dette arbejde indbefatter blandt andet:

- Sikring af regionens udbytte af udviklingen inden for cross media.
- Måling og formidling af effekter inden for udvikling af CROSS MEDIA satsningen.
- Initiativ til forpligtende samarbejde med staten, herunder tilførsel af kapital til produktion i Den Vestdanske Filmpulje.
- Understøtte interesse og engagement blandt kommunerne i de to regioner for at deltage i Den Vestdanske Filmpulje og andre relevante tiltag.

RISIKOVILLIG KAPITAL

Alle velfungerende europæiske erhvervsfremmetiltag opererer med et betydeligt element af risikovillig kapital til at understøtte udviklingen af kritisk masse af virksomheder og kreativ indholdsproduktion.

Hovedopgaverne for den risikovillige kapital er at understøtte udvikling af nye projekter samt at medfinansiere produktion.

Den risikovillige kapital går, på baggrund af et indgående kendskab til industrien og dens aktører, ind med den første finansielle opbakning til de gode projekter. Herved øges virksomhedernes muligheder for at tiltrække yderligere ekstern medfinansiering betydeligt, hvorved den samlede omsætning i virksomhederne og dermed i regionerne øges med 350 % i gennemsnit. ^[2]

Forvaltningen af den risikovillige kapital bygger således på en forretningsmodel, der skal geare den regionale effekt ganske betydeligt.

^[2]Jf. erfaringer fra Den Vestdanske Filmpulje.

Det er CROSS MEDIA Sekretariatets opgave at arbejde for øget tilstedeværelse af risikovillig kapital fra staten, regionerne og kommunerne samt pege på investeringsmuligheder for private investorer i videst muligt omfang.

2.2 CROSS MEDIA-PULJEN

Sekretariatet ønsker at etablere en Cross Media Pulje, der kan støtte virksomheder og netværk i at sætte ny udvikling, talentudvikling og nye projekter i gang.

Cross Media Puljen skal f.eks. kunne støtte ny initiativer af følgende slags:

1. Idé udvikling og entrepreneurship

De små og mellemstore virksomheder har ofte brug for økonomisk medfinansiering til de tidlige udviklingsbestræbelser. Idérigdommen er der, og virksomhederne er parate til at kaste deres tid og energi i udviklingsarbejdet, men har brug for medfinansiering til at udvikle en projektpræsentation, pilot eller prototype, som kan være løftestang for den videre finansiering af projektet.

Der vil oftest være tale udvikling af immaterielle værdier, som kan rumme meget stor værdiskabelse, hvis de bliver hjulpet i gang.

Der er behov for en hurtig og fleksibel sagsbehandlingspraksis, som kan understøtte virksomhedernes udviklingsmomentum med tilskud i størrelsesordenen 100.000 – 150.000 kr. pr. projekt.

2. Talentudvikling og kompetenceløft

Regional Talentudvikling er et afgørende fundament for den langsigtede succes for CROSS MEDIA. Målet er professionelt talent af høj kvalitet til stede på mange punkter i cross media værdikæden.

Der skal være særligt fokus på regionale talentudviklingsmiljøer og initiativer, der kan sikre udviklingen af kreative indholdsskabende kompetente talenter indenfor; film, spil og medie-instruktører, cross media producere, visuelle designere, virtuelle scenografer, spildesignere, animatorer, forfattere, komponister, konceptudviklere.

3. Projektudvikling

Medlemmerne i netværket og konsortiets parter vil udvikle en række tværgående tiltag og projekter, som har brug for starthjælp inden de kan finde en blivende finansiering gennem alternative finansieringsmodeller. For sikre en effektiv udvikling og iværksættelse af projekter fra idé til realisering skal det være muligt at støtte via CM-puljens Regionalfondsmidler.

Ved at accelerere udviklingen af gode projekter der skubber til udviklingen af cross media erhvervene kan erhvervsudviklingen accelereres og regionens evne til at gøre brug af de øvrige EU finansieringsprogrammer vil øges.

Hensigten med Cross Media Puljen er at styrke den tidlige udvikling, nytænkning, handlekraft fra idé til realiserbar plan. Der ligger meget stor potentiel værdiskabelse i udviklingen af de ophavsretsligt beskyttede immaterielle værdier som udgøres af VÆRKET.

I det internationale sprogbrug betegner vi værket som The Intellectual Property (IP). IP'en og indehaverens måde at udvikle den på er udgangspunktet for al værdiskabelse indenfor digital og interaktiv indholdsproduktion. (jf. forklaring under ordforklaringer i kap. 9)

Konsortiet foreslår, at CM puljen skal sætte ind på dette tidlige udviklingstidspunkt, fordi det er her cross media erhvervskulturen grundlægges. Dette udgør fundamentet.

Cross Media Puljen er således en vigtig forudsætning for de resultater, der kan opnås inden for erhvervsudviklingen af cross media-brancherne, da der er behov for frie midler til at udvikle nye innovative tiltag i dette pionerarbejde. CROSS MEDIA Puljen udgør en meget vigtig brik i tilstedeværelsen af udviklingsorienteret og risikovillig kapital.

I samarbejde med regionerne vil sekretariatet søge at indgå en aftale med Erhvervs- og Byggestyrelsen om de nærmere vilkår for forvaltningen af Regionalfondens midler til indsatser og initiativer.

Cross Media Sekretariatet vil i samarbejde med Århus Kommune etablere en juridisk enhed, der vil være i stand til at håndtere den likviditetsmæssige belastning der vil være tale om i forvaltningen af EU midlerne fra Regionalfonden.

Cross Media sekretariatet vil forestå sagsbehandlingen af ansøgninger til CM-puljen efter nærmere retningslinjer aftalt med Styregruppen. Efter sagsbehandling fremlægges sekretariatets indstillinger til Styregruppen efter godkendelse hos regionerne. Herefter træffer Styregruppen beslutning om hvilke projekter, der kan opnå tilskud fra CM-puljen.

De fire konsortieparter kan optræde som ansøgere til puljen, på samme vilkår som alle andre netværksmedlemmer.

Oversigt over arbejdsområder i det treårige forløb:



2.3 CROSS MEDIA-NETVÆRKET

CROSS MEDIA Sekretariatet vil arbejde målrettet med cross media-aktørernes behov og udfordringer. Det vil sige, at sekretariatets aktiviteter tager udgangspunkt i konkrete problemstillinger og udfordringer hos virksomhederne og institutionerne m.m.

Vi ser ofte et billede, hvor ganske små indholdsproducenter stilles over for krav om internationalisering af deres samarbejdsformer, produkter og afsætningsstrategier, som kan være vanskelige for dem at imødekomme. Tendensen er, at selv ganske små virksomheder skal være i stand til at udvikle deres audiovisuelle produkter til forskellige fortællermæssige genrer og teknologiske platforme. Dette udfordrer dem på finansieringen og på de kreative processer, så de risikerer at knække halsen. Det stiller nye store krav til deres faglige netværk og cashflow og byder dem væsentlige udfordringer af juridisk karakter.

Det kan godt være, at det kan betale sig at udvikle og producere dansk mainstream familiefilm som f.eks. Anja og Viktor udelukkende til biograf, dvd og tv, fordi der med stor sandsynlighed vil kunne sælges tilstrækkelig mange billetter til at bibringe producenten og de øvrige investorer tilstrækkeligt med indtægter.

Anderledes ser det ud for de noget smallere film- og medieprodukter, der henvender sig til en langt mindre målgruppe, f.eks. dokumentarfilm, kunstneriske film, pædagogiske computerspil til børn etc. For disse produkter gælder det ofte, at producenten er nødt til at udvikle sine produkter parallelt til flere samtidige genrer og medieplatforme for at øge afsætningspotentialiet. Dette stiller betydelige krav til det kreative udviklingsarbejde og økonomien. Disse udfordringer og udviklingsbarrierer skal der arbejdes med, således at det bliver nemmere for producenterne at opdyrke nye markeder.

Der vil være en dynamisk sammenhæng mellem CROSS MEDIA-satsningens strategiske indsatser (jf. kapitel 3) og den netværksskultur, som opbygges blandt virksomheder og organisationer inden for cross media-indsatsen. Opbygningen af netværk vil ske med afsæt i de interesser og vilkår, som kan føre erhvervenes aktører sammen. Dette være sig interesser i særlige temaer, geografisk tilknytning, produktformer, afsætningsmarkeder, distributionsformer, teknologiske eksperimenter og meget mere. Det er sekretariatets opgave at sikre, at netværkene har udviklingspotentialer, der kan understøtte cross media-erhvervene.

Sekretariatet vil med afsæt i disse interesser lægge op til dannelsen af visse særligt ambitiøse tematiske netværk, som anses for i særlig grad at have potentiale til at tiltrække virksomheder fra forskellige brancher og miljøer til at opdyrke nye innovative produkter, produktionsformer og afsætningsmarkeder. Disse netværk vil være karakteriseret ved et højt commitment fra de involverede parter.

Særlige temaer kan f.eks. være fokusområder som "sport & teknologi", "sundhed & livsstil" samt "energi & miljø".

Disse temaer komplementerer desuden nogle af Region Midtjyllands satsninger på eksempelvis sundhed og energi samt Region Nordjyllands satsning på natur. ^[3]

Sundheds, energi- og miljøteknologi samt sunde og sikre fødevarer er også nogle af Region Midtjyllands såkaldte megasatsninger.

Konsortiet bag denne ansøgning anser disse fokusområder for at rumme store udviklingspotentialer i forhold til at stimulere virksomhederne, forskningsmiljøerne og talentmassen til at udvikle nye innovative produkter, teknologier og services der går på tværs af de mange eksisterende og nye medieplatforme.

Der etableres f.eks. et netværk, eksempelvis "sport & teknologi". Netværket vil muligvis kunne tiltrække 30 aktører i første omgang. I netværket vil man påbegynde en ny vidensudveksling mellem medlemmerne, og der vil blive tilført ny inspirerende viden fra forskningsmiljøer verden over. Nye behov og markeder vil blive identificeret, og ideer til ny forskning og nye produkter vil fremkomme.

Områder som "sport og teknologi", "sundhed og livsstil" samt "energi og miljø" indeholder efter konsortiets vurdering tilstrækkelig kompleksitet til at tiltrække interessenter med så forskellig baggrund som pervasive computing, spil, film, animation, reklame, informational art med flere.

På baggrund af denne situation forventes det, at eksperimenterende og produktorienterede konsortier bestående af et mindre antal dedikerede medlemmer vil kunne udvikle selvstændige små handlingsorienterede enheder med specifikke mål og produkter for øje.

På dette stadie kan det tænkes, at visse produkter kan sættes direkte i produktion, mens andre ideer og produkter kræver en eksperimenterende udviklingsfase med større fokus på at identificere markedet for derefter at kunne udvikle en prototype eller lignende.

I de tilfælde, hvor der er behov for et længere udviklingsforløb, er hensigten, at CROSS MEDIA Puljen med midler fra Regionalfondens skal kunne bidrage med udviklingskapital svarende til halvdelen af de samlede udviklingsressourcer, hvor den anden halvdel kommer fra projektets deltagere eller andre ikke EU-relaterede finansieringskilder.

Alle nydannede netværk vil dække det erhvervsområde, vi betegner som cross media og vil dermed blive faciliteret med et flow af viden, erfaringer og inspiration.

^[3]Jf. Den regionale udviklingsplan 2008 for Region Midtjylland og Region Nordjyllands Udviklingsplan fra 2007.

ARRANGEMENTER

Sekretariatet varetager en række forskelligartede netværksarrangementer. Alt efter arrangementets formål tilrettelægges rammerne, så deltagerne får størst mulig udbytte af at være med.

Arrangementstyper:

- Gå-hjem-møder
- Seminarer
- Workshops
- Konferencer og events
- Udstillinger
- Project camps
- Innovationsforløb

Fælles for arrangementerne er, at der lægges vægt på et højt fagligt indhold blandet med en god og uformel stemning blandt deltagerne. Der lægges også vægt på at give god tid til networking undervejs.

FORMIDLING

En central del af det at drive et netværk er at formidle netværkets formål, arrangementer, projekter m.m. så effektivt som muligt til omverdenen. Sekretariatet varetager derfor en række kommunikationsopgaver, der eksempelvis dækker følgende:

- Hjemmeside
- Blog
- Nyhedsbrev
- PR og presse
- Publikationer
- Intranet/extranet
- Faktaark

Netværksformidlingen er kendetegnet ved et højt fagligt niveau. Desuden lægger vi stor vægt på fra starten at tænke kommunikation og formidling sammen med netværkets arrangementer og projekter.

MATCHMAKING

En væsentlig del af et sekretariats rolle er at få de rigtige parter til at mødes og skabe forskellige rum for matchmaking, hvor virksomheder, forskere og andre relevante aktører kan mødes og etablere nye samarbejdsrelationer. Dette sikres ved at understøtte dannelsen af relevante temagrupper eller temanetværk, hvor relevante parter kan mødes og få mulighed for at trække på hinandens kompetencer og ressourcer og udveksle viden og erfaring.

CROSS MEDIA Sekretariatet screener aktørerne i netværket, hvilket vil sige, at der først laves en kortlægning af aktørerne, hvorefter sekretariatet sammensætter relevante virksomheder, forskere, kunstnere og kreative folk inden for de fire brancher. Formålet med dette er at skabe rammer for, at aktørerne kan finde fælles omdrejningspunkter, hvor de gensidigt kan styrke hinandens arbejdsfelt.

TILLIDSFULD VIDENSDELING

Vidensdeling er essentielt for udviklingen af cross media-området. Der ligger en stor udfordring i at lære virksomhederne værdien i at vidensdele med hinanden uden at ødelægge deres konkurrencemæssige fordele. Vi tror på, at det personlige møde, hvor man får opbygget personlige og tillidsfulde relationer, er en vigtig aktivitet i sekretariatets arbejde. Derfor lægges der stor vægt på at understøtte netværksaktiviteter, som skaber de rette rammer, hvor virksomhederne kan mødes på lige fod og udveksle viden og erfaringer.

PROJEKTETABLERING

Projekter, der styrker samarbejdet mellem virksomheder og vidensinstitutioner, organiseres efter en særlig projektmodel, der tilgodeser både virksomheds- og forskningsinteresser ved at samle projektets delelementer i to dimensioner:

Virksomhedsdimensionen

Her er projektet organiseret som et udviklingsprojekt, hvor man med udgangspunkt i den enkelte virksomheds særlige udfordringer og behov opstiller en række relevante cases. I mødet med de forskningsmæssige temaer munder de forskellige cases i sidste ende ud i erhvervsresultater som analyse, prototype og design.

Forskningsdimensionen

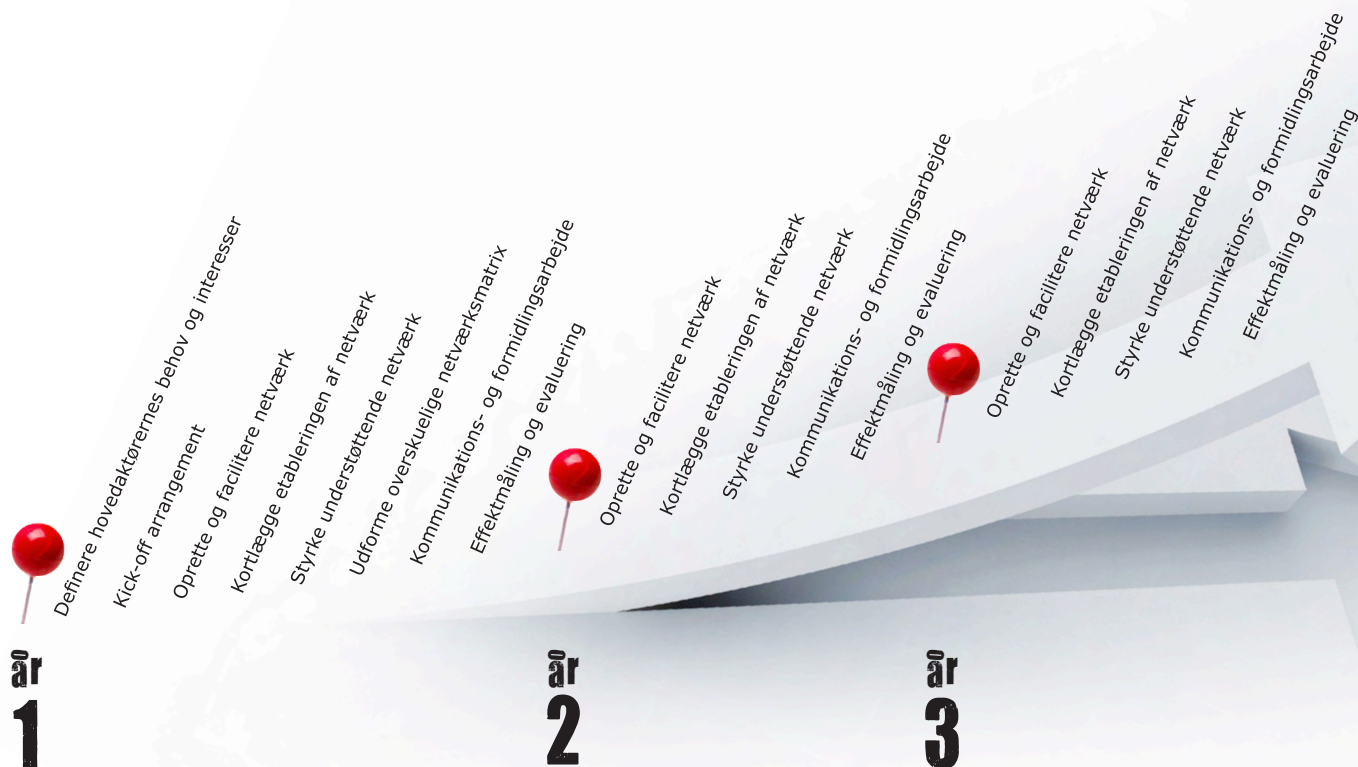
Her er projektet organiseret som et forskningsprojekt, hvor der opstilles forskellige temaer, som er interessante fra et forskningsmæssigt synspunkt. Når de forskningsmæssige temaer i løbet af projektet bliver bragt i spil i forhold til virksomhedernes behov, munder det ud i forskningsresultater som videnskabelige artikler og udvikling af teorier og metoder.

Sekretariatet skal kortlægge de forskellige forskningsmæssige kompetencer, de to regioner ligger inde med. Eksempelvis relevante forskningsenheder på Aarhus Universitet og Aalborg Universitet.

Der skal i højere grad formes netværk og tages kontakt til de to universiteter i Aalborg og Århus for at udforske nye vinkler til, hvordan de akademiske kompetencer kan sættes i spil i forhold til udviklingen af indhold til nye medier.

Alexandra Instituttets specialister arbejder tæt sammen med forsknings- og vidensinstitutioner samt en lang række erhvervsvirksomheder og forskningsinstitutioner og kan derfor være en stærk drivkraft i udviklingen af et velforankret samarbejde.

Oversigt over CROSS MEDIA Sekretariatets netværks arbejde 2010- 2012:



NATIONALE OG INTERNATIONALE KONTAKTER

CROSS MEDIA-indsatsens konsortieparter supplerer og deltager i flere nationale initiativer, der har betydelige interesser i elementer af cross media-området: Oplevelseszonen Computerspil Zonen^[4], Innovationsnetværket Animation Hub^[5] og det strategiske forskningscenter Digital Urban Living.^[6] Desuden samarbejdes der på flere områder med EU-programmer og initiativer.

Sekretariatet vil have fokus på internationale kontakter, som ligger inde med viden om, hvad der foregår på den internationale scene både forsknings- og erhvervmæssigt, praktisk og brugermæssigt inden for cross media. Dermed kan sekretariatet formidle kontakten til udenlandske aktører, der vil være relevante for danske parter at komme i forbindelse med.

Et eksempel på en international kontakt og netværk i denne sammenhæng er Cine Regio, som med dette konsortium vil få en placering af deres europæiske sekretariat sammen med Den Vestdanske Filmpulje og CROSS MEDIA Sekretariatet.

^[4]Se mere om Computer Zonen i Bilag 2.

^[5]Se mere om Animation Hub i Bilag 3.

^[6]Se mere om Digital Urban Living i Bilag 4.

2.4 Cine Regio

Placering af sekretariat i Vestdanmark

INDHOLD

Cine Regio er en sammenslutning af 32 regionale filmfonde fra 15 lande i Europa. Medlemmerne i Cine Regio er alle organisationer, som arbejder med erhvervsfremme i den audiovisuelle sektor, hvor det centrale vækstincitament udgøres af regionale fonde, som tilbyder risikovillig kapital til film og medieproduktion i bred forstand.

CINE REGIOS FORMÅL

- Faciliterer vidensdeling og matchmaking mellem sine medlemmer og mellem medlemmerne og relevante eksterne samarbejdspartnere.
- Varetager medlemmernes interesser i forhold til europæisk lovgivning på film- og medieområdet.
- Understøtter co-produktion mellem medlemsregionernes producenter af audiovisuelle produkter, herunder såvel velkendte som nye genrer og formater.

FORMÅL IFT. CROSS MEDIA

Formålet med at koble Cine Regios sekretariat til cross media-indsatsen i Vestdanmark er at opnå et tæt videns- og netværkssamarbejde mellem Cine Regio og CROSS MEDIA Sekretariatet, der kan facilitere et flow af internationale erfaringer og forbindelser til virksomheder og organisationer i den vstdanske audiovisuelle sektor.

De virksomheder, som engagerer sig i den nye netværksstruktur, der opbygges i cross media-indsatsen i Vestdanmark, vil via Cine Regio få adgang til et netværk af potentielle co-producenter og projektpartnere og dermed få adgang til udenlandsk kapital og markeder for alle former for cross media-produkter.

- Cine Regios sekretariat giver regionerne let adgang til kompetencer og viden, som ikke findes andre steder i Europa.
- Sekretariatet vil trække internationale netværk, samarbejde, co-produktioner og interesse til regionen.
- Cine Regio udvikler netværk, som binder medlemmerne sammen og skaber opmærksomhed om regionernes kompetencer på området.

- Sekretariatets placering vil skabe opmærksomhed om alle de gode fortællinger, der allerede findes i regionen, men som i dag ikke bliver fortalt.

De initiativer, Cine Regio er med til at koordinere, skaber netværk, samarbejde og co-produktioner på tværs af grænser. Initiativer, der fremmer iværksætteri og kompetenceudvikling – også i regionerne.

MÅLGRUPPE

- Organisationer, institutioner, kommuner og regioner, der arbejder med regional udvikling i krydsfeltet mellem erhverv og kultur
- Producenter af audiovisuelt indhold.
- Uddannelsesinstitutioner med fokus på film, medier, erhvervsudvikling, mediepolitik m.m.
- Institutioner og organisationer, der søger involvering i projekter med EU-finansiering.

REGIONALT UDVIKLINGSPOTENTIALE

Regionen kommer tæt på viden om, hvad der rører sig på området i EU. Regionen kan på den måde altid være på forkant med den seneste udvikling og handle strategisk på det grundlag.

Sekretariatet vil i kraft af sine ressourcer og kontakter blive en naturlig kanal for branchens udsyn til Europa og indsigt i regionens kompetencer. Samarbejdet og det internationale netværk er et udtryk for, hvor stærkt europæisk samarbejde kan være. En læring som regionen kan bruge til erhvervsudvikling i andre brancher.

CROSS MEDIA-POTENTIALE

Cine Regios internationale medlemmer består af erhvervsfremmeorganisationer med samme fokus som cross media-indsatsen i Vestdanmark og kan få stor betydning for den internationale forankring og gennemslagskraft i cross media-indsatsen.

Det er en mulighed for regionerne til at blive en central aktør i udviklingen af kreative brancher i EU i almindelighed og inden for cross media i særdeleshed.

MEDFINANSIERING/FINANSIERINGSPLAN

Cine Regio Sekretariatet koster regionerne ca. 750.000 kr. om året i 3 år. Cine Regio og dets medlemmer afholder selv udgifter til netværksaktiviteter, hvilket tjener som medfinansiering. Cine Regios årlige budget er på 600.000 kr.

FORRETNINGSUDVIKLING

Cine Regio er en aktiv "lyttepost" i forhold til, hvad der foregår i den audiovisuelle sektor i Europa med særlig fokus på sammenhængen med regional udvikling.

Medlemsorganisationerne i Cine Regio er optaget af at udvikle de forretningsmodeller og strategier, der indfanger mulighederne i digitaliseringen.

Herved bliver Cine Regio en kilde til viden og erfaringer med nye forretningsmodeller.

INNOVATION

Gennem det tætte samarbejde mellem CROSS MEDIA Sekretariatet og Cine Regio får den regionale indsats i Vestdanmark den korteste vej til de mest innovative løsninger i Europa.

INTERNATIONAL INVOLVERINGSGRAD OG PARTNERE

Cine Regio har 32 medlemmer i Europa. Den tætte kontakt til dette netværk af regionale udviklingsorienterede organisationer inden for audiovisuelt indhold har vidtrækkende internationale perspektiver.

Samarbejdet med Cine Regio har allerede haft stor indflydelse på den regionale indsats i Vestdanmark, idet indsatser som First Motion, North Sea Screen Partnership, Animarco m.fl. udspringer af kontakterne til Cine Regio via Den Vestdanske Filmpulje.

- Centre Images, Frankrig
- CITY OF BELGRADE FILM FUND
- Consejería de Cultura Andalucía - E.P.G.P.C.
- Consorcio Audiovisual de Galicia
- CRRAV - Région Nord-Pas de Calais
- FILAS Audiovisual Fund
- Film Fund FUZZ A/S
- Film i Skåne
- Film i Väst
- Film London
- Film3
- FilmCamp
- Filmfonds-Wien
- FilmFyn
- Filmförderung Baden-Württemberg
- Filmförderung Hamburg Schleswig-Holstein GmbH
- Filmkraft Rogaland
- Filmpool Nord
- Flanders Audiovisual Fund

- Fondazione Apulia Film Commission & Fund
- Ile-de-France
- Institut Català de les Indústries Culturals
- Mitteldeutsche Medienförderung
- PACA - Région Provence-Alpes-Côte d'Azur
- POEM
- Rhône-Alpes Cinéma
- Rotterdam Media Fund
- Screen South
- SOUTHERN TRANSDANUBIA FILM FUND
- Wallimage
- West Danish Film Fund
- Zürcher Filmstiftung

Hvert år afholder medlemsorganisationerne i Cine Regio et årsmøde, som i 2010 eller 2011 kan placeres i Vestdanmark.

REGIONAL INVOLVERINGSGRAD

Cine Regio består af medlemsorganisationer, som alle har det til fælles, at de har behov for at optimere den regionale udviklingseffekt af deres indsats. Cine Regio er således løbende optaget af at varetage sine medlemmers interesser, hvilket blandt andet gøres gennem studier af sammenhænge mellem medlemmernes aktiviteter og regional udvikling såvel på det økonomiske og erhvervsmæssige område som på det kulturelle område. Det kommer bredt institutioner, kommuner og regioner til gode i hele det vstdanske område.

3. CROSS MEDIA Strategiske Indsatser

Konsortiet vil med CROSS MEDIA sekretariatet iværksætte en udviklings og netværksbølge som fra periodens start skal udløse det størst mulige relevante og aktivitetsniveau med det formål at forårsage et generelt løft af virksomhederne og talentmassen i Region Midtjylland og Region Nordjylland.

Dette løft skal tage udgangspunkt i 6 centrale indsatsområder:

1. Forretningsudvikling
2. Kompetenceudvikling
3. Internationalisering
4. Tværregionalt samarbejde
5. Forskning og innovation
6. Talentudvikling

Det er strategien, at Cross Media indsatsen skal gribe det udviklingsmomentum der allerede findes ((jf. analysen af erhvervspotentialet for Cross Media, nov. 2008) og dermed sikre at der sker en relevant og kraftig udvikling fra starten af indsatsen i 2010.

Vi foreslår derfor, at der igangsættes en række aktiviteter, som understøtter de indsatsområder med størst mulig volumen og kvalitet.

Konsortiet peger således på en lang række aktiviteter, som kan gennemføres allerede fra begyndelsen af 2010, med en betydelig medfinansiering fra EU, nationale programmer eller andre regionale finansieringskilder.

Aktiviteterne løfter indsatsområderne, og de gør det i en målestok der væsentligt overstiger regionernes tilskud til erhvervsudviklingen af Cross Media.

Samtidig med iværksættelse af de mange aktiviteter med betydning for cross media kan CROSS MEDIA sekretariatet fokusere på at få skabt den nødvendige tværregionale samarbejdsstruktur og sætte gang i etableringen af netværk blandt cross media virksomhederne.

Konsortiet foreslår derfor anvendelse af de strategiske midler i Cross Media satsningen efter en asymmetrisk model, hvor det første års midler skydes i aktiviteter, der kan iværksættes fra begyndelsen af 2010, fordi de er udviklet, medfinansieret og klar til realisering.

Når Cross Media sekretariatet er kommet godt i gang og netværkene begynder at arbejde vil dette være en naturlig opfølgning på de igangværende aktiviteter og der vil ud af netværk og sekretariatet komme nye ideer og input til aktiviteter, der med fordel kan sættes i gang for at fremme erhvervsudviklingen af cross media virksomhederne.

Indsatsområder skal således styrkes igennem en række vigtige aktiviteter der sikrer hurtig, effektiv og resultatorienteret handling med det formål at styrke udviklings- og vækstmulighederne for virksomheder fra CROSS MEDIA's begyndelse.

Der er tale om en lang række af fagligt velkvalificerede initiativer og aktiviteter, som er udviklet af konsortiets parter med henblik på at skabe erhvervsudvikling indenfor en tværmedial kontekst. Aktiviteterne er velbeskrevne og målrettet talenter og professionelle i alle cross media disciplinerne og på tværs af institutioner og geografi. De er internationale i deres karakter og egner sig i særlig grad til at samle og etablere kanaler mellem brancher og bygge bro til vidensinstitutioner.

Er der f.eks. tale om en aktivitet bestående af rådgivning af virksomheder indenfor forretningsudvikling og tværmedial produktion og udnyttelse af de immaterielle rettigheder, så er denne aktivitet åben for de relevante og interesserede virksomheder.

Og er der tale om at tiltrække et internationalt forum for professionelle producenter, så er denne begivenhed åben for regionernes producenter

På denne måde kommer iværksættelse af en række aktiviteter regionernes cross media aktører til gavn og er med til at forstærke det momentum som eksisterer.

Alle aktiviteter og deres bidrag til de 6 vigtigste indsatsområder fremgår af bilag 16

HERUNDER BESKRIVES DE 6 FUNDAMENTALE INDSATSOMRÅDER:

Forretningsudvikling

Udvikling og implementering af nye forretningsmodeller og afsætningsstrategier, der skal tænkes ind i udviklingsprocessen og sikre realiseringen af et nyt produkt eller etableringen af et nyt forretningsområde. Ligeledes anses det for at være yderst relevant at virksomhederne i CROSS MEDIA bliver dygtigere til samarbejde på tværs af brancher, bedre til at skaffe finansiering og bedre til at orientere sig på det internationale mediemarked.

Kompetenceudvikling

Udvikling af professionelle, tekniske og kreative kompetencer, der kan dække erhvervslivets behov og løbende skabe grundlag for mere original og kvalificeret indholdsudvikling og produktion til cross media området.

Internationalisering

Der stræbes efter internationalisering på flere områder; Gennemførelse af projekter der styrker synlighed og position på det internationale marked for regionale virksomheder og produkter. Øget mobilitet og tiltrækning/fastholdelse af international arbejdskraft. Regional videndeling af international viden baseret på privat og offentlig produktion, forskning og udvikling. Øget internationalisering af uddannelsesinstitutioner.

Størstedelen af de strategiske projekter er EU-baserede, hvor forskellige europæiske netværk arbejder sammen. Dette medfører at medarbejdere, institutioner, virksomheder og erhvervsliv i de to regioner får del i internationale netværk til videndeling, aktiv mobilitet og orientering mod internationale markeder.

Tværregionalt samarbejde

Det er målet at alle de strategiske projekter tilsammen skal komme begge regioners erhvervsliv til gode på mange relevante områder. Projekterne markedsføres i samarbejde imellem de forskellige konsortieparter og andre relevante netværk for at sikre højst mulig regional deltagelse og videndeling.

Forskning og Innovation

Forskning og innovation skal sikre CROSS MEDIA et højt vidensniveau i international topklasse. Der skal genereres cross media relateret "cutting-edge-viden", som skal bruges til at optimere virksomhedernes innovationspotentialer og dermed give dem en øget konkurrenceevne.

Talentudvikling

Regional Talentudvikling er et afgørende fundament for den langsigtede succes for CROSS MEDIA. Målet er professionelt talent af høj kvalitet til stede på mange punkter i cross media værdikæden. Der skal være særligt fokus på regionale talentudviklingsmiljøer og initiativer, der kan sikre udviklingen af kreative indholdsskabende kompetente talenter; film, spil og medie-instruktører, visuelle designere, virtuelle scenografer, spildesignere, animatorer, forfattere, komponister, konceptudviklere o.a.

STRATEGISKE PROJEKTER

Aktiviteterne der understøtter indsatsområderne kan gennemføres på et højt fagligt niveau og med betydelig medfinansiering på grund af en række projekter, som er udviklet med henblik på at tage de tværmediale udfordringer alvorligt.

De strategiske projekter administreres sædvanligvis af en eller flere af konsortieparterne, men er alle åbne i deres grundform og har de relevante faglige grupper i begge regionerne som deres målgrupper.

Sekretariatet og de 3 Cross Media Agenter, som blev beskrevet i kap. 2 har til opgave at sikre, at netværket har kendskab til aktiviteterne og at projekterne har kendskab til aktørerne.

Således er de strategiske projekter åbne tematiske samlingspunkter, der sikrer tværgående geografiske aktiviteter og styrker netværksdannelse imellem regionernes virksomheder og kreative professionelle.

Baggrunden for de strategiske projekter er, at de rummer de nødvendige aktiviteter til at flytte regionernes erhvervsliv markant fra dag ét. Det indgår i konsortiets vurdering, at projekterne alle indeholder en bekræftet medfinansiering over 50 %, hvilket typisk tager 1 – 2 år at opnå.

De 7 strategiske projekter, der kan igangsættes fra starten af 2010 beskrives kortfattet nedenfor. Mere detaljeret information om aktiviteterne findes vedlagt som bilag.

First Motion – Internationalt forskningsbaseret brancheudviklingsprojekt, der fokuserer på forretningsudvikling, synergi i erhvervsklynger og kreative tværmediale udviklingsprocesser

North Sea Screen Partnership (NSSP) - Markedsføringsprojekt der retter sig mod nye markeder og muligheder for at synliggøre regionernes viden og ressourcer inden for den kreative audiovisuelle sektor.

Open Workshop 2.0 – Talent og projektudvikling. Internationalt artist residency.

Cartoon Master – Serie på 3 internationale konferencer på højeste niveau med deltagere fra hele EU. Temaer vil være undervisning, den digitale fremtid og international finansiering.

Animation Sans Frontieres – Efteruddannelsesforløb for producere og konceptudviklere indenfor animation og cross media

Professional Training – Internationale efteruddannelsesforløb på højeste niveau for specialiserede og nytænkende 3D karakteranimatorer og CG artists, rettet mod cross media produktion.

TransMedia Experience (TMX) – Forskning og udvikling af nye teknologier, nye platforme, nyt indhold og nye innovationsprocesser til cross media området

4. Kommunikation

Kommunikation er en meget væsentlig del af sekretariatets opgaver. Det gælder såvel den strategiske kommunikation som formidling af mulighederne over for CROSS MEDIA-netværkenes medlemmer. Den strategiske kommunikation skal understøtte CROSS MEDIA-satsningens budskaber og langsigtede branding.

For at kunne kommunikere gode resultater er det nødvendigt med indsatser og netværk, som skaber resultater. For at arbejdet med disse kan kommunikeres, er det nødvendigt at udstikke konkrete mål og derefter lave en effekt- og resultatmåling på disse. Denne effekt- og resultatmåling bør være fastlagt i en strategisk kommunikationsplan, som strækker sig over CROSS MEDIA-satsningens første tre år.

Første år:

- Skabe et stærkt visuelt brand for CROSS MEDIA.
- Udarbejde og distribuere informationsmateriale om CROSS MEDIA. F.eks. ved at etablere en hjemmeside med blog og kortlægning samt visualisering af netværk, aktører, initiativer, organisationer, virksomheder og talentmiljøer m.m.
- Udarbejde og iværksætte en detaljeret kommunikationsstrategi for CROSS MEDIA-indsatsen både internt i organisationen og eksternt.
- Udarbejde grundlag og argumentation for en henvendelse til relevante ministerier med henblik på partnerskabsaftaler, der kan styrke den regionale indsats inden for CROSS MEDIA.
- Indgå aftaler med eksterne samarbejdspartnere om parametre og metoder for effektmåling og statistik inden for cross media.
- Arbejde for etableringen af et tæt samarbejde med Cine Regio og andre relevante internationale netværk og organisationer som f.eks Filmkontakt Nord, Docu Region, Cartoon, Kids Regio, Animarco, Connect Denmark etc.
- Være vært for Cine Regios årsmøde i efteråret 2010 eller andre internationale netværksarrangementer.
- Skabe alliancer og søge indflydelse på de politiske beslutningsprocesser i forbindelse med Medie- og filmforliget 2011 – 2014, som indgås i løbet af 2010.

Andet år:

- Udvikle forbindelser og samarbejde med beslægtede brancher inden for f.eks. turisme og oplevelseserhverv.
- Evaluere den interne og eksterne kommunikationsstrategi.
- Fortsætte samarbejdet med Cine Regio og andre relevante internationale netværk og organisationer som f.eks. Filmkontakt Nord, Docu Region, Cartoon, Kids Regio, Animarco, Connect Denmark etc.
- Fortsætte arbejdet med effekt- og resultatmåling.

Tredje år:

- Evaluere den interne og eksterne kommunikationsstrategi.
- Fortsætte samarbejdet med Cine Regio og andre relevante internationale netværk og organisationer som f.eks. Filmkontakt Nord, Docu Region, Cartoon, Kids Regio, Animarco, Connect Denmark etc.
- Fortsætte arbejdet med effekt- og resultatmåling.

5. Økonomi og finansiering

Der er afsat 3,75 mio. kr. til driften af CROSS MEDIA Sekretariatet pr. år fra 2010 til 2012. Heraf er sekretariatet som en del af Handlingsplanen for Cross Media pålagt at afholde udgifter til Cine Regio, hvilket udgør ca. 750.000 – 1.000.000 kr. pr. år i 3 år.

Det nøjagtige beløb afventer konkret forhandling om løn og kontorplads for Cine Regios Generalsekretær.

De resterende ca. 3 mio. kr. skal dække lønninger og drift af sekretariatet samt visse basale netværksaktiviteter, hjemmeside, kommunikation mm.

Det anslås på nuværende tidspunkt, at lønninger til Sekretariatslederen, en AC medarbejder, Cine Regios Generalsekretær samt 3 Cross Media Agenter i hhv. Bretteville Hotspot, Animationsværkstedet og Alexandra Instituttet udgør ca. 2,1 mio. kr.

Foruden løn til de nævnte personer vil der være lønudgifter til administration af Cross Media Puljen, der består af Regionalfondsmidler på 3,75 mio. kr. Administration og sagsbehandling af projektansøgninger i dette regi vil fragå CROSS MEDIA Puljens samlede kapital, idet sekretariatet investerer medgået tid. Denne administration vil således ikke belaste CROSS MEDIA Sekretariatets ordinære økonomi ud over det i budgettet nævnte.

Nedenfor anføres et udkast til driftsudgifter. Det er hensigten, at etableringsomkostninger, herunder udgifter til etablering af hjemmeside, tages af sekretariatets budget for 2009 på 500.000 kr.

Faste omkostninger for CROSS MEDIA Sekretariat

Cross Media sekretariatsleder	700.000
Sekretariatsmedarbejder (AC-overenskomst)	400.000
Cine Regio generalsekretær	700.000
Cross Media Agenter x 3	300.000
Freelance teknisk hjælp	20.000
Freelance fagkonsulenter	50.000
Bogholderi & regnskab	50.000
Opkobling til ekstern server mv.	20.000
Lokaleleje (3 arbejdspladser + mødelokale m.m.)	150.000
Reparation og vedligeholdelse af lokaler	10.000
Rengøring	40.000
Drift af bil/kørselsgodtgørelse (leasing)	100.000
Rejseudgifter	50.000
Kontorartikler, materialer	50.000
Porto og gebyrer	10.000
Telefon	12.500
Mobiltelefon	20.000
Repræsentation	50.000
Mødeudgifter	20.000
Faglitteratur, seminarer, konferencer	30.000
Forsikringer (syge, ansvar, indbo, bil)	5.000
EDB udstyr/software	50.000
Småanskaffelser - ikke EDB/software	30.000
Revisor	20.000
Advokat	20.000
Anden rådgivning	10.000
Uforudsete omkostninger	50.000

Faste omkostninger i alt: 2.967.500

Aktiviteter over for netværk og kommunikation 782.500

Samlede udgifter for CROSS MEDIA Sekretariat 3.750.000

De strategiske midler forudses som beskrevet i nærværende ansøgning anvendt til at gennemføre en række indsatser, som i særlig grad vurderes at løfte de ønskede indsatsområder i Cross Media satsningen.

Strategiske indsatser / projekter	2010	2011	2012	Cross Media	Medfinansiering
	mio. kr.	mio. kr.	mio. kr.	mio. kr.	mio. kr.
First Motion	0,2	0,2	0,2	0,6	3,9
North Sea Screen Partnership	0,4	0,4	0,4	1,2	1,2
Open Workshop 2.0	0,5			0,5	1,7
CARTOON Masters	0,3	0,4	0,4	1,1	2,7
Animation Sans Frontieres	0,15	0,15	0,15	0,45	4,9
Professional Training	0,15	0,15	0,15	0,45	2,9
Trans Media Experience	0,3			0,3	0,7
Sum	2	1,3	1,3	4,6	18

Efter CROSS MEDIA's første år afsættes ca. 1/3 af midlerne, ca. 700.000 årligt, til udvikling af nye strategiske projekter, der løbende kan indstilles til Styregruppen af CROSS MEDIA sekretariatet. To af de strategiske projekter der startes i 2010: OW 2.0 og TMX, skal efter det første år søges finansieret af EU.

De strategiske projekter vil på baggrund af et tilskud fra CROSS MEDIA på 4,6 mio. kr. over tre år, udløse en samlet medfinansiering på 18 millioner kr. fra danske og internationale partnere, herunder EU.

6. Konsortieparterne og deres aktiviteter

KONSORTIETS KOMPETENCER

Konsortiets sammensætning omfatter kompetencer på både specialist- og generalistområder. Alle partnere har kompetencer inden for finansiering og fonsdarbejde på deres specifikke områder f.eks. EU strukturfonde, Media programmet, Det Danske Filminstitut (DFI), Erasmus samt private og almennyttige fonde.

Endvidere findes der naturlige koblinger til vidensinstitutioner gennem The Animation Workshop (TAW) og Alexandra Instituttet og dermed direkte erfaring med uddannelse og forskning. Gennem Alexandra Instituttet findes også en direkte forbindelse til og et samarbejde med Århus Universitet på samme måde, som der i Bretteville Hotspot findes et tilsvarende samarbejde med Aalborg Universitet og Apex i Region Nordjylland. Flere af konsortieparterne har erfaring med at iværksætte og facilitere netværk. Netop netværksmodeller har Alexandra Instituttet arbejdet meget med, og dette vil være en af CROSS MEDIA Sekretariatets hovedopgaver.

Konsortieparterne har inden for hver deres område erfaring med at rådgive og sparre med nye talenter og iværksættere af forskellig karakter, f.eks. inden for produktion af film eller animation. Samlet råder konsortiet over en lang række kompetencer, som i en cross media-sammenhæng supplerer hinanden og skaber grobund for synergieffekter.

KONSORTIETS AKTIVITETER

Konsortieparterne har hver deres unikke arbejdsområder og aktiviteter. Gennem dagligt arbejde og samarbejde på hver deres område har konsortieparterne hver især en bred vifte af kontakter og netværk, som vil komme CROSS MEDIA-satsningen til gode.

Filmby Århus er en selvstændig enhed under Århus Kommune, Kultur og Borgerservice. Filmby Århus drives som en erhvervspark for kreative virksomheder, der arbejder med film, medier, web, kommunikation mm. Der arbejdes blandt andet med finansiering af medieprodukter samt hjælp til udvikling af audiovisuelle projekter, i det Filmby Århus varetager sekretariatsbehandlingen for Den Vestdanske Filmpulje. Filmby Århus arbejder også med mediepædagogik i form af FILM-X, med MEDIA-X som overbygning, som er et digitalt filmstudie tilrettelagt for børn og unge. Filmby Århus tilbyder efteruddannelseskurser for branchen og netværk.^[8]

^[8]Se bilag 5 for mere information om Filmby Århus' aktiviteter.

Det faglige fundament for **The Animation Workshop(TAW)**, Videncenter for Animation, er animation som sprog, som udtryk, som kunstart og som håndværk. Alle aktiviteter på TAW er i større eller mindre grad funderet på animationsmediet og dets muligheder inden for undervisning, kultur, kommunikation og erhverv. TAW er et internationalt anerkendt center for kompetence-, videns- og projektudvikling på meget højt niveau i kraft af et langvarigt netværkssamarbejde med de bedste internationale virksomheder, kunstnere og institutioner på animationsområdet. 300 danske og internationale personer har dagligt deres gang på TAW. TAW har været, og er stadig, en væsentlig drivkraft i udviklingen af AV-sektoren i Danmark og Region Midtjylland.

TAW's aktiviteter varetages af i alt syv afdelinger med følgende aktiviteter: Professionsbacheloruddannelser i Karakteranimation, international efteruddannelse, tegneakademi, talent- og projektudvikling, arbejde med animation som læringsværktøj, studentervæksthus og innovationsnetværket Animation Hub.^[9]

Bretteville Hotspot er et projekt sat i gang af Aalborg Samarbejdet og Aalborg Kommune, der har til formål at skabe en nordjysk klynge af kompetencer, aktører, virksomheder, institutioner, netværk mv. inden for det kreative digitale erhverv. Bretteville Hotspot arbejder med aktiviteter som Dreamgames, indhold til digital indholdsproduktion og Kompetenceudvikling i regi af Det Danske Akademi for Digital Interaktiv Underholdning (DADIU).^[10]

Alexandra Instituttet er et anvendelsesorienteret forskningsinstitut, der bygger bro mellem it-forskning, virksomheder og offentlige institutioner. Via forskningsbaseret innovation udvikler Alexandra Instituttet it-baserede produkter og services, der skaber samfundsmæssig værdi og bidrager til økonomisk vækst. Alexandra Instituttet tilbyder adgang til vigtige udviklingskompetencer inden for pervasive computing. Kompetencerne er organiseret i en række overordnede indsatsområder: New Ways of Working, Pervasive Positioning, Pervasive Healthcare, it-sikkerhed, Interactive Spaces, avanceret visualisering og interaktion, forretningsforståelse og softwareinfrastruktur.^[11]

^[9]Se bilag 6 for mere information om TAW's aktiviteter.

^[10]Se bilag 7 for mere information om Bretteville Hotspots aktiviteter.

^[11]Se bilag 8 for mere information om Alexandra Instituttets aktiviteter.

7. Afslutning

Den teknologiske udvikling har medført utallige nye muligheder og udfordringer for alle de brancher, som arbejder med audiovisuel indholdsproduktion. Vi ved, at cross media handler om at kombinere de kompetencer og den viden, vi allerede har på nye måder, hvor kun vores kreativitet sætter grænser, men vi ved endnu ikke, hvor disse muligheder vil føre os hen.

I denne ansøgning giver vi vores bud på, hvordan vi ved at kombinere et systematisk netværksarbejde med strategiske projektorienterede indsatser og kapital kan aktivere det udviklingspotentiale, som ligger hos virksomhederne og institutionerne.

De fire konsortieparter er parate til at investere deres solide kendskab til cross media-landskabet og gøre deres til at aktivere de kreative og vidensstærke miljøer, vi er forankret i, for at skabe en ny udviklingsbølge i regionerne inden for cross media.

Vi peger på en række indsatser, som ikke bare rummer mange spændende og værdifulde aktiviteter, men også tiltrækker betydelig medfinansiering udefra. Ved at investere 4,6 mio. kr. opnår vi en omsætning på mindst 22,6 mio. kr. over 3 år.

Kombinationen af de strategiske indsatser med en vifte af fokuserede aktiviteter kombineret med mange nye netværk på kryds og tværs vil generere mange produkter og partnerskaber, som vil overskride grænser og være nyskabende på flere planer.

Det er vigtigt for os at sætte handling i gang og få aktørerne til at tage del i udviklingen, fordi det er her, deres fremtid og deres succes ligger.

Målet er at udvikle en cross media-sektor, hvor der er mulighed for, at kreative virksomheder i samarbejde med forsknings- og vidensinstitutioner kan gøre en forskel ved at udvikle og kombinere deres viden i nye samarbejdsstrukturer baseret på en kvalificeret og dedikeret indsats.

Ved at være blandt dem, der går foran i at definere og udnytte de erhvervsmæssige muligheder på dette område, er vi med til at sætte en dagsorden og skabe international opmærksomhed omkring Region Midtjylland og Region Nordjylland.

Vi håber, I finder nærværende ansøgning interessant, og glæder os til at komme i gang.

Alexandra Instituttet // The Animation Workshop //
Bretteville Hotspot // Filmby Århus

8. Ansvarlige tilskudsmodtagere

Filmby Århus
Filmbyen 23, 1. sal
8000 Århus C
Kontaktperson: Søren Poulsen
Tlf.: +45 89 40 48 46
E-mail: sp@aarhus.dk
www.filmbyaarhus.dk



The Animation Workshop/VIA UC
Kasernevej 5
8800 Viborg
Kontaktperson: Morten Thorning
Tlf.: +45 87 55 49 03
E-mail: morten@animwork.dk
www.animwork.dk



Bretteville Hotspot
Brettevillesgade 14
9000 Aalborg
Kontaktperson: Dolan Sund Nielsen
Tlf.: +45 72 42 10 00
E-mail: dsn@aalborg.dk



Alexandra Instituttet
Åbogade 34
8000 Århus C
Kontaktperson: Ole Lehrmann Madsen
Tlf.: +45 89 42 56 70
E-mail: ole.l.madsen@alexandra.dk
www.alexandra.dk



9. Ordforklaringer

Konvergens:

"To linjers retning mod det samme punkt". At konvergere betyder "at løbe sammen, at være rettet mod det samme punkt". Kilde: Gyldendals ordbog.

Synergieffekt:

"Den effekt at helhedens samlede indsats er større end summen af de enkelte elementers indsats". Kilde: Gyldendals Ordbog.

Pervasive Computing:

IT indlejret i produkter og ydelser. Også kaldet ubiquitous computing.

Tværmedial:

Kommunikation på tværs af flere medier, specielt som led i en samlet kommunikationsaktivitet.

Flermedialitet (eng. multiple platform) og tværmedialitet (eng. Cross-media) som fænomener hægter sig på en række andre begreber, der bliver brugt om lignende kommunikation. Tværmedialitet, flermedialitet, transmedialitet, intermedialitet og hybridmedialitet er derimod mere konkurrerende termer eller synonymmer i beskrivelsen af kommunikative relationer mellem flere medieplatforme.

Oplevelsesøkonomi:

Pine og Gilmore bliver ofte forbundet med begrebet oplevelsesøkonomi. I The Experience Economy forudsiger Pine og Gilmore, hvordan oplevelser vil blive en afgørende faktor i udviklingen af produkter, services og markedsføring. Oplevelser skaber merværdi i produkter og serviceydelser, og virksomheders økonomiske succes afhænger derfor af deres evne til at opbygge et oplevelsesunivers omkring deres brand, produkter og serviceydelser. Pine og Gilmore beskriver oplevelsesøkonomien som en avanceret serviceøkonomi, hvor virksomheder søger at engagere forbrugeren i en oplevelse i stedet for kun at udføre en service.

Oplevelseszonen:

Begrebet oplevelseszone knytter sig til erhvervsområder og ikke til geografiske områder. Oplevelseszonerne skal fungere som et vækstmiljø for hele det specifikke erhvervsområde i Danmark og samle aktører på tværs af hele landet.

IP:

Intellectual property er et ofte anvendt engelsk udtryk for den immaterielle værdi, som følger af kreativitet. I daglig tale omtales Intellectual Property som IP og de rettigheder der knytter sig til den immaterielle værdi omtales ofte som IP-rettigheder.

10. Bilag

BILAG 1:	Notat om ansøgningens lovhjemmel	36
BILAG 2:	Oplevelseszonen	39
BILAG 3:	Animation Hub	42
BILAG 4:	Digital Urban Living	44
BILAG 5:	Filmby Århus' aktiviteter	46
BILAG 6:	The Animation Workshops aktiviteter	50
BILAG 7:	Bretteville Hotspots aktiviteter	55
BILAG 8:	Alexandra Instituttets aktiviteter	57
BILAG 9:	First Motion	64
BILAG 10:	North Sea Screen Partnership	67
BILAG 11:	Open Workshop 2.0	70
BILAG 12:	Cartoon Master	74
BILAG 13:	TransMedia Experience (TMX)	77
BILAG 14:	The Animation Workshop - Animation Sans Frontières	81
BILAG 15:	The Animation Workshop - Professional Training	84
BILAG 16:	Aktivitetsmatrix	87

BILAG 1:

NOTAT OM ANSØGNINGENS LOVHJEMMEL OG VALG AF SELSKABSFORM

Filmby Århus, The Animation Workshop, Bretteville Hotspot og Alexandra Institutet (herefter Tilbudsgiver) har indgået et samarbejde med henblik på at byde på Cross Media-opgaven. Tilbudsgiver består således af 4 non-profit organisationer, hvoraf 2 er kommuner^[12], som afgiver bud på Cross Media opgaven med hjemmel i lov om Erhvervsfremme (lov nr. 602 af 24.juni 2006).

Formålet med lov om erhvervsfremme er at styrke udviklingen i dansk erhvervsliv gennem fremme af konkurrenceevne og globalisering. Loven fastlægger, hvilke erhvervsaktiviteter de offentlige myndigheder kan støtte. Der kan bl.a. gives støtte til: innovation, videndeling og vidensopbygning, anvendelse af ny teknologi og etablering og udvikling af nye virksomheder.

Loven bestemmer, at regionerne kan medfinansiere initiativer, som direkte fremmer lovens målsætning. Ligeledes opstiller loven en række betingelser for regionernes støtte, herunder bl.a. at støtten skal være til gavn for en åben kreds af erhvervslivet i de pågældende regioner. Endvidere bestemmer loven, at kommuner kan gennemføre og finansiere erhvervsaktiviteter over for en åben kreds af iværksættere og virksomheder.

Cross Media har til formål at skabe et tværregionalt partnerskab mellem virksomheder, vidensinstitutioner, kommuner og de regionale vækstfora. Aktiviteterne skal bidrage til at skabe en idérig og fremtidsrettet erhvervsudvikling i de to regioner til gavn for både iværksætteri, kompetenceudvikling, beskæftigelse mv.

Region Midtjyllands og Region Nordjyllands støtte til oprettelse af Cross Media falder derfor inden for lovens anvendelsesområde. Kommuner er ligeledes tillagt mulighed for at støtte de samme aktiviteter som regionerne og vil derfor kunne varetage opgaver på lige fod med regionerne. Det antages derfor, at Tilbudsgiver kan tildeles Cross Media-opgaven.

I udbudsmaterialet er der lagt op til, at opgaven skal løses af et konsortium. Der er dog ikke opstillet krav til konsortiets retslige form, dvs. hvorvidt kontrakten skal opfyldes af en selvstændig juridisk enhed eller ej.

Tilbudsgiver ønsker, at alle 4 byder på opgaven. Såfremt tilbudsgiver tildeles opgaven, indgår de alle i kontraktforholdet med Regionerne.

^[12] Filmby Århus ejes af Århus Kommune og Bretteville Hotspot ejes af Aalborg Kommune.

VALG AF SELSKABSFORM

Som beskrevet ovenfor fastlægger udbudsmaterialet ikke hvilken retslig form, kontrakten forudsættes opfyldt i - alene betegnelsen konsortium er anvendt. Lovgivningen bestemmer i visse tilfælde, at det offentlige skal organisere sig i selvstændige juridiske enheder (mere herom nedenfor). Tilbudsgiver kan derfor vælge at etablere deres samarbejde i den retslige form, som de finder bedst egnet til at løse opgaven.

Valget af selskabsform afhænger af en række forskelligartede hensyn. Virksomhedens formål, risikoprofil og dermed hæftelsesrisiko, behovet for anonymitet omkring selskabets forhold, kapitalbehov, beskatningsforhold og antallet af ejere er hensyn, der typisk vil indgå i overvejelserne.

Valg af selskabsform er ofte traditionsbundet. Det er nok den almindelige opfattelse, at aktie- og anpartsselskabet er den optimale organisationsform for erhvervsmæssig virksomhed. Omvendt er valget af fonde og foreninger ofte velegnet til offentlige virksomheders selskabsdannelse.

I forbindelse med stiftelse af en fond er der et kapitalkrav i størrelsen 250.000 kr. og 300.000 kr. afhængig af, om der er tale om en ikke-erhvervsdrivende fond eller en erhvervsdrivende fond. Endvidere er der krav i fondslovgivningen om, at fondsmyndighederne skal føre tilsyn med fondene. Dette betyder bl.a., at fondsmyndigheden skal godkende eventuelle ændringer til fondens vedtægter. Valget af fonde som selskabsform er derfor ikke en smidig eller enkel selskabsform.

En forening er derimod enkel at stifte, og det er enkelt undervejs at ændre foreningens vedtægter.

FORENING

En forening kan være enten en oligarkisk forening eller en demokratisk forening. En demokratisk forening er den traditionelle foreningsform, hvor medlemmerne gennem generalforsamlingen har adgang, taleret og ret til at udøve indflydelse gennem stemmeafgivning. I en oligarkisk forening er den højeste myndighed i hænderne på en kreds, der ikke er omfattet af medlemmerne - typisk en styrelse af størrelse svarende til en normal forretningsbestyrelse.

I praksis stiftes en forening ved en stiftende generalforsamling, hvor foreningen oprettes gennem tilslutning fra de fremmødte - evt. på grundlag af et oplæg til en foreningsvedtægt udsendt af initiativtagerne på forhånd. Foreningen er stiftet på den stiftende generalforsamling, hvilket får betydning i relation til bl.a. hæftelse og ansvar. Når foreningen er stiftet, er den på lige fod med f.eks. aktie- og anpartsselskabet en selvstændig juridisk enhed. Det er derfor foreningen som sådan og ikke de enkelte medlemmer, der forpligtes og berettiges i henhold til aftaler indgået med denne.

Med hensyn til tegningsberettigelse gælder almindelige regler om fuldmagt. Hvor disse ikke tilsiger nogen fuldmagt, vil vedtægtens forskrifter være afgørende.

Når foreningen er stiftet, forpligtes enkeltdeltagerne ikke personligt over for tredjemand, når de handler til varetagelse af foreningsformålet. Hvis tredjemand er klar over, at han har at gøre med en selvstændig juridisk person, foreningen, kan han jo i øvrigt heller ikke uden videre regne med at kunne gå til dennes enkelte medlemmer. Omvendt er det kun foreningen som sådan og ikke dennes enkelte medlemmer, der erhverver ret gennem foreningens aftaler med tredjemand.

BILAG 2:

OPLEVELSESZONEN

Vedr: Oplevelseszonen fra Producentforeningens hjemmeside <http://www.pro-f.dk/sw23918.asp>

NY STOR INDSATS FOR AT STYRKE COMPUTERSPILOMRÅDET

Producentforeningen har sammen med en række konsortieparter fået tildelt en bevilling på 9,2 mio. kr. (over 3 år) til en Oplevelseszone for computerspil. Med en bevilling på 3 mio. kr. fra Region Hovedstaden, en kontant investering fra Producentforeningen på ca. 2 mio. kr. samt ikke mindst med projektinvesteringer fra konsortieparterne kommer Oplevelseszonen for computerspil op på et samlet budget på godt og vel 20 mio. kr. over 3 år. Oplevelseszonerne – der ud over computerspil retter sig mod hhv. mode, madkultur og musik – udspringer af, at Regeringen sammen med S, DF, RV og SF har afsat i alt 90 mio. kr. til styrkelse af kultur- og oplevelsesøkonomien i Danmark.

“Jeg er rigtig glad for og stolt over, at Producentforeningen har fået tildelt den nye oplevelseszone for computerspil”, siger Klaus Hansen, Direktør i Producentforeningen. “Zonen er en unik chance for at udvikle en meget ung branche, som har et enormt potentiale. De aktiviteter, vi kan sætte i gang, vil samlet vil kunne give et stort løft, og et af målene er at få skaffet mange flere private og offentlige penge til investeringer i spiludviklingsbranchen.” Udover at være brancheforening for computerspilproducenter organiserer foreningen også virksomheder, der producerer film, tv og reklamefilm.

“Jeg har store forventninger til de tre Oplevelseszoner inden for computerspil, madkultur og musik. Alle zonerne er områder, hvor Danmark har et stort erhvervspotentiale, og hvor vi allerede har markeret os stærkt internationalt”, siger Økonomi- og erhvervsminister Lene Espersen i sin pressemeddelelse.

Kulturminister Carina Christensen udtaler til Producentforeningen: “Oplevelseszonen til computerspil er et projekt, som understøtter Kulturministeriets indsats for computerspil. Gennem de seneste år har vi etableret en spilstøtteordning under New Danish Screen på Det Danske Filminstitut og spiluddannelsen DADIU er gjort permanent. Jeg er sikker på, at den nye Oplevelseszone for computerspil kan være med til at udfolde branchens store potentiale, og jeg glæder mig meget over, at Producentforeningen med dette projekt har samlet et meget stærkt felt af samarbejdspartnere”.

“Computerspil anerkendes nu som et kultur- og medieprodukt”, siger Klaus Hansen. “De kompetencer, som har givet dansk film medvind ude i verden, er

også i høj grad til stede i computerspilsbranchen – og vi vil i de kommende år se et meget større samspil mellem blandt andet film, tv og computerspil”.

Producentforeningens mål med Zonen er, at Zonen skal etablere rammerne, der gør det muligt at udvikle spilbranchen fra at være et spirende potentiale til at være en sund, internationalt orienteret branche med levedygtige virksomheder gearet til vækst.

Som grundlag for Producentforeningens arbejde med computerspil ligger blandt andet en bred og aktuel analyse af computerspilsbranchen, som foreningen fik udarbejdet i vinteren 2008-09. Analysen dokumenterer, at computerspilsbranchen er en branche med masser af liv og aktivitet, men også at det er en branche, der har en række udfordringer. En stor del af disse udfordringer vil nu blive taget op af Zonen.

Den største udfordring er økonomisk. Der har manglet finansiering og risikovillig kapital længe før, finanskrisen satte ind. I dag er virksomhederne i den danske spilbranche så udfordrede, at mange har stillet spørgsmålstejn ved, om den danske branche overhovedet eksisterer om fem år. En del er gået konkurs og flere virksomheder påtænker at flytte til udlandet på grund af manglende adgang til risikovillig kapital og kvalificeret arbejdskraft. Derfor er både kapital og forretningsudvikling meget væsentlige indsatsområder i Zonen.

På den positive side gælder, at den danske computerspilsbranche er meget kreativ. Samtidig er der etableret gode uddannelsesmiljøer, som sørger for, at talenterne uddannes. Der er dog et stort behov for opkvalificering af branchen og en forståelse for, at kreativitet og forretning ikke nødvendigvis er hinandens modsætninger, men forudsætter hinanden, hvis man skal kunne tjene penge og blive bæredygtig.

Producentforeningen er Zonens projektholder. Producentforeningen har samlet de mange aktører og partnere i projektet, og det er Producentforeningen, der har udarbejdet selve ansøgningen.

Rent fysisk kommer foreningen til at huse Zonens sekretariat, men selve Zonen er et netværksprojekt, hvor en lang række partnere kommer med hver deres helt specifikke projekter, kompetencer og fagligheder og stiller disse til rådighed for branchen inden for det netværk, som Zonen danner.

Det er et kardinalpunkt i det projekt, som nu er blevet godkendt, at aktiviteterne finder sted ude i det miljø, som allerede er til stede og med de kompetencer, som arbejder i og kan være til gavn for branchen.

Zonen er struktureret omkring seks indsatsområder:

- Uddannelse og kompetenceudvikling, hvor formålet er at sikre det bedste rekrutteringsgrundlag nationalt og internationalt.
- Forretningsudvikling, hvor formålet er at sikre, at nystartede og etablerede virksomheder har adgang til rådgivning og kompetenceudvikling i forhold til udvikling og drift.
- Kapital, hvor formålet er at bygge bro mellem virksomheder og investormiljøerne.
- Internationalisering, hvor formålet er at gøre branchen mere international gennem etablering af internationalt netværk, udvikling af eksportkompetencer og konkrete eksportfremstød.
- Brancheopbygning og netværk, hvor formålet er at samle branchen, skabe stærke netværk og sikre, at der opbygges viden om markeder, forretningsmodeller, rammebetingelser etc.
- Formidling, hvor formålet er at skabe øget bevidsthed om computerspil blandt kunder, politikere og andre interessenter.

KONSORTIEPARTERNE I ZONEN:

Producentforeningen
Den Danske Filmskole/Det Danske Akademi for Digital Interaktiv Underholdning (DADIU)
The Animation Workshop/Via University College
Symbion Science Park og IT Væksthuset 5te
Connect Denmark
Copenhagen Capacity
Det Danske Filminstitut
Cat Science Park A/S
Aalborg Kommunes Erhvervsafdeling/Bretteville Hotspot
Nordic Game
DI ITEK
ESport Danmark
Deadline Games A/S
Guppyworks Aps
Apex Virtual Entertainment Aps

Desuden har en lang række virksomheder og institutioner på forhånd meldt sig som interessenter i Zonen.

BILAG 3:

ANIMATION HUB

Animation Hub er et innovationsnetværk, der fokuserer på at undersøge, udvikle og promovere anvendelsen af animation inden for nye forretningsområder.

Netværket er et partnerskab mellem en lang række virksomheder og Danmarks Tekniske Universitet, Århus Universitet, Aalborg Universitet og The Animation Workshop, som også huser sekretariatet for Animation Hub. Netværket er landsdækkende og finansieret af Videnskabsministeriet.

Animation er et effektivt formidlingsværktøj, der både kan anskueliggøre komplekse sammenhænge, skabe anderledes og dynamisk informationsudveksling og fungere på tværs af kulturer og målgrupper. Målet med Animation Hub er at udbrede dette potentiale til virksomheder og institutioner, der arbejder med formidling af budskaber, enten i form af uddannelse, forskning, produktudvikling eller salg og marketing.

Konkret består netværket af fem faglige fokusområder:

MEDICO ANIMATION

Udvikling af animationsværkstøjer, der kan anvendes til formidling på det medicinske område: kursus- og uddannelsesmateriale til sundhedspersonale og studerende, informationsmateriale om fx sundhedsidealiser, sygdoms- og behandlingsforløb til syge, raske og pårørende.

SCIENCE ANIMATION

Udvikling og udbredelse af animation i formidling af naturvidenskabelige forskningsresultater i undervisningssammenhæng, kommunikation mellem forskere samt markedsføring inden for teknologisk industri.

ANIMATED USER INTERFACES

Udbredelse af animerede brugerflader til nye skærbaserede produkter og nye medieplatforme: anvendelsen af animation i apparat-interfaces og interfaces til kommercielt orienteret formidling, målretning af interfaces til specifikke bruger- og kundesegmenter, implementering af animationskompetencer som strategisk element i kommercielle virksomheders udviklings- og innovationsprocesser.

ANIMATED NEWS

Styrkelse af animationsmediet i den digitale nyhedsformidling: udvikling af cross media platforme, implementering af animationskompetencer i den nyhedsproducerende proces.

OPEN SOURCE PIPELINE

Opbygningen af en pipeline for videndeling mellem virksomheder, der arbejder med animation: indsamling og systematisering af eksisterende viden om open source, netværksaktiviteter for relevante virksomheder.

Inden for alle områderne lægges der vægt på afprøvning af konkrete projekter og metoder, der går på tværs af brancher, virksomheder, fagdiscipliner og institutioner, og som tager udgangspunkt i deres konkrete vilkår og udfordringer.

Projekter, arrangementer og resultater vil løbende blive offentliggjort på hjemmesiden www.animationhub.dk

Bilag 4:

DIGITAL URBAN LIVING

Det strategiske forskningscenter Digital Urban Living udforsker mulighederne i det digitale byliv.

Centret etableres gennem et samarbejde mellem forskningsinstitutionerne Aarhus Universitet, herunder Handelshøjskolen, Danmarks Journalisthøjskole, Center for journalistisk kompetenceudvikling UPDATE, Alexandra Instituttet A/S, Århus Kommune, Region Midtjylland og en række private virksomheder og udviklingsinstitutioner, heriblandt Jyllandsposten, AFA JCDecaux, 3XN, Moesgaard Museum og Alexandra Instituttet.

TEMAER

Centrets aktiviteter baserer sig på og forstærker samarbejdet mellem offentlige og private aktører ved at organisere projekter i overensstemmelse med en forskningsbaseret, brugerdreven innovations- og case-baseret aktivitetsmodel. Der arbejdes med følgende konkrete områder:

- Mediefacader
- Oplevelseskommunikation i byrummet
- Brugergenereret formidling af kulturarven
- Digital kunst i byen

ET GRÆNSEBRYDENDE EKSPERIMENT

Sidste år kunne århusianerne som nogle af de første opleve, hvad denne øgede bevilling til målrettet forskning har ført med sig. Her blev glasfacaden på byens musikhus nemlig omdannet til det interaktive værk Århus By Light efter Nils Malmros' filmklassiker "Århus By Night". Via en 180 m2 stor LED-skærm befolket af små, lysende væsener inviterede man gæster og forbipasserende til med deres silhuet at blive en del af den interaktive facade. Bag projektet stod bl.a. Aarhus Universitet og lysgiganten Martin Professional A/S, som sammen havde fået tildelt omkring 17 mio. af Det Strategiske Forskningsråd (DSF) til at udvikle nye koncepter for interaktive mediefacader og etablere forskningscentret Digital Urban Living.

VÆRDIFULDE ERFARINGER

Peter Dalsgård, der er PhD og ansat i Digital Urban Living, er ikke i tvivl om, at arbejdet med Århus By Light har haft enorm betydning for den videre forskning: "Mange af de metoder og teknikker, vi udviklede i arbejdet med Århus By Light, kan vi i dag bruge i nye projekter. Gennem Århus By Light-projektet fik vi indsigt i interaktive teknologiers potentiale for at etablere og transformere oplevelser og sociale relationer i byrummet. Den viden har vi eksempelvis kunne bruge i forbindelse med klima-konferencen Beyond Kyoto i marts måned i år, hvor vi fik til opgave at designe en såkaldt "Klima-væg".

Her kunne man ytre sig om klimaet gennem lystalebobler, der blev projiceret op på kulturhuset Ridehuset”.

Peter Dalsgårds vurdering om, at bevillingsmidlerne fra Det Strategiske Forskningsråd har haft mange positive sideeffekter, bakkes op af leder af Center for Digital Urban Living ved Aarhus Universitet, Kim Halskov: ”Ud fra et forskningsmæssigt synspunkt har vi fået rigtig meget med i bagagen. Vi har fået et omfattende materiale om, hvordan interaktion fungerer i stor skala i en bymæssig kontekst samt direkte adgang til at få indsigt i en innovativ designproces. Derudover har det været en enestående mulighed for at arbejde i en skala, som ellers er svær at etablere”.

FREMTIDIGE PROJEKTER

Center for Digital Urban Living trækker også på erfaringerne fra Århus By Light i to aktuelle, højtprofilerede projekter. For det første i forhold til den danske pavillion ved EXPO 2010 i Shanghai. Her har arkitekterne bag Pavillionen, Bjarke Ingels Group, allieret sig med Center for Digital Urban Living i skabelsen af en iøjnefaldende interaktiv facade. Forskere fra Århus By Light-eksperimentet har desuden en finger med i spillet i arbejdet med at udvide de bynære arealer i Århus Havn. Her trækkes der primært på forskningscentrets ekspertise i forbindelse med udvikling af dynamiske overflader og facader i og omkring byens nye multimediehus Urban Mediaspace, som i øvrigt er tegnet af Schmidt Hammer Lassen Architects.

BILAG 5:



FILMBY ÅRHUS' AKTIVITETER

Overblik over kompetencer, ressourcer og synergi i Filmby Århus
Kompetencer i Filmby Århus:

- Co-Finansiering af alle typer film
- Hjælp til udvikling af filmprojekter i forh. til:
 - Manuskriptskrivning
 - Planlægning
 - Finansiering
 - Casting
 - Networking
- Salg og distribution af film:
 - Lancering
 - Festivalkontakt
 - Co-produktionsmuligheder
- Postproduktion:
 - Netværk i forhold til:
 - Klipping
 - Grading
 - Lydredigering
 - Grafik
 - Lancering
 - Etc.
- Mediepædagogik:
 - FILM-X – interaktivt, digitalt filmstudie for børn og unge
 - MEDIA-X – Aktiviteter for børn og unge inden for nye medier
 - Foredrag og arrangementer for børn og unge
 - HR-aktiviteter for virksomheder
 - Efteruddannelse af lærere og pædagoger
- Kurser for professionelle:
 - Udvikling
 - Manuskriptskrivning
 - Ansøgning
 - Projektering
 - Corporate Film
 - Lyssætning
 - Filmfotografi
 - Grip
 - Produceruddannelse
 - Mv.

RESSOURCER I FILMBY ÅRHUS:

- Filmstudier
- Den Vestdanske Filmpulje
- Mødelokaler
- Kontorlokaler
- Kontorfællesskaber
- Produktionslokaler
- Turbinehallen - Konferencefaciliteter
- Rundbuehorisont til keying
- Locationbank
- Filmproduktionsnetværk inden for alle typer film

OVERBLIK OVER PRODUKTIONSMILJØET I FILMBY ÅRHUS:

- Filmproducenter
- Reklamefilmsproducenter
- Talentudvikling
- Synergieffekt mellem forskellige produktionsselskaber

ØKONOMIEN I DET MIDTJYSKE FILMMILJØ - STØTTEMULIGHEDER, MEDFINANSIERINGSMULIGHEDER MV.:

- Den Vestdanske Filmpulje
- DFI
- Folketingets filmforlig
- Gode kontakter i det kommunale og regionale felt
- Private fonde og puljer

ØKONOMIEN I FILMBY ÅRHUS - HVEM BETALER?

- Århus Kommune ejer Filmby Århus. Filmbyen får ikke driftstilskud fra Århus Kommune

NETVÆRK OG SAMARBEJDER - PRIORITERET LISTE - PRIMÆRE OG SEKUNDÆRE:

PROJEKTSAMARBEJDER:

First Motion

Filmförderung Hamburg Schleswig-Holstein GmbH, Tyskland
Kristiansand Kommune, Norge
Baltic Film and Media School, Estland
National Film Centre of Latvia, Letland
Estonian Film Foundation, Estland
High-Tech Accelerator of the University of Lodz, Polen

North Sea Screen Partnership

Dundee City Council, Skotland
Tay Screen, Skotland
Screen East, England
Dundee College
Dundee University (Visual effects Research Network)
Bergen Mediaby, Norge
Film Fyn, Danmark
Nordmedia Fonds, Tyskland
Film Fonds Rotterdam, Holland
Region Vastra Götaland, Sverige
Tietgen Business College, Danmark
Roskilde Universitet, Danmark

Docu Regio

CRRAV – Région Nord Pas de Calais, Frankrig
Centre Images, Frankrig
Film i Skåne, Sverige
Irish Film Board, Irland
POEM, Finland
Région Aquitaine, Frankrig
PROCIREP, Frankrig
Filmfond – Wien, Østrig
PACA - Région Provence-Alpes-Côte d'Azur, Frankrig
Institut Català de les Indústries Culturals, Spanien
Filmförderung Hamburg Schleswig-Holstein, Tyskland
Vlaams Audiovisueel Fonds, Belgien

Netværk

City of Belgrade secretariat of culture, Ungarn
Consejeria de Cultura de la Junta de Andalucia, Spanien
Consorcio Audiovisual de Galicia, Spanien
FILAS Audiovisual Fund S.p.A. Finanziaria laziale di sviluppo, Italien
Film3, Norge
FilmCamp, Norge
Film fund FUZZ A/S, Norge
FilmFyn, Danmark
Filmförderung Baden-Württemberg, Tyskland
Film i Väst, Sverige
Filmkraft Rogaland, Norge
Film London, England
Filmpool Nord, Sverige
Filmstiftung Nordrhein-Westfalen, Tyskland
Fondazione Apulia Film Commission, Italien
IVAC La Filmoteca, Spanien
Mitteldeutsche Medienförderung GmbH, Tyskland
Rhône-Alpes Cinéma, Frankrig
Rotterdam Film Fund, Holland
Screen South, England
Southern Transdanubia Film Fund
Wallimage, Belgien
Zürcher Filmstiftung, Schweiz

BILAG 6:



THE ANIMATION WORKSHOPS AKTIVITETER

Det faglige fundament for The Animation Workshop (TAW), Videncenter for Animation, er animation; som sprog, som udtryk, som kunst og som håndværk. Alle aktiviteter på TAW er i større eller mindre grad funderet på animationsmediet og dets muligheder inden for undervisning, kultur, kommunikation og erhverv. TAW er et center for kompetenceudvikling på meget højt niveau i kraft af et langvarigt samarbejde med de bedste internationale virksomheder, kunstnere og institutioner på animationsområdet.

TAW, startet i 1988, er i dag en selvstændig ledelsesenhed under VIA UC og blev i 2007 etableret som Videncenter for Animation under Undervisningsministeriet. Som videncenter har TAW igangsat mere end 54 projekter og aktiviteter, der alle sigter mod at udvikle, undersøge og formidle animationsmediets potentiale.

300 danske og internationale personer har dagligt deres gang på TAW. TAW har været, og er, en væsentlig drivkraft i udviklingen af AV-sektoren i Danmark og Region Midtjylland.

TAW'S AKTIVITETER VARETAGES AF I ALT 7 AFDELINGER:

- **Professionsbacheloruddannelsen i Karakteranimation (BAC)** er TAW's hovedaktivitet og tilbyder to uddannelseslinjer på hvert 3½ år: *Karakteranimatør*linjen, hvor fokus ligger på de klassiske animationsprincipper gennem studiet af fysik og skuespil i 2D, Flash og 3D, og *CG Artist*-linjen, der fokuserer på design- og konceptudvikling samt alle aspekter i 3D Maya pipeline. TAWs bachelorafdeling har i dag 140 STÅ voksende imod 175. Uddannelsens årlige indtag er talentbaseret og dimensioneret til 50 studerende.
- **Professional Training (PRO)** er internationalt anerkendt som udbyder af professionelle efteruddannelser af højeste kvalitet. Her videreføres en lang tradition for undervisning og professionelle aktiviteter skabt i samarbejde med og til den europæiske animationsindustri. PRO afholder kortere og længere kurser og master classes ved branchens bedste folk hentet fra især Danmark, Frankrig, England og USA. Støttet af EU MEDIA.
- **The Drawing Academy (TDA)** tilbyder kurser i klassisk tegning på højt niveau med fokus på det klassiske tegnehåndværk. Kurset er målrettet en karriere inden for grafisk design, animation, reklame, arkitektur, kommunikation eller undervisning. Hovedaktiviteten er et 1-semester fuldtidskursus med omkring 100 kursister pr. år. Desuden afholdes sommerkurser, workshops og master classes. Alle kurser er finansieret af egenbetaling.

- **Open Workshop (OW)** fungerer som værkstedsmiljø for animationsrelateret kultur- og projektudvikling, og som *Artist Residency* for internationale animationskunstnere. Her arbejder nye talenter og professionelle med egne animationsrelaterede projekter af international kvalitet. Miljøet eksisterer i et spændingsfelt mellem BAC og PRO's fremragende kompetencer og MiJAV's virksomhedsudvikling. Derved skabes grundlaget for professionalisering af de kunstneriske udviklingsprojekter for TAW's andre afdelinger. OW er støttet af Det Danske Filminstitut og Viborg Kommune.
- **Midtjysk Animationsvæksthus (MiJAV)** er et inkubationsmiljø for nystartede og etablerede animationsrelaterede virksomheder. MiJAV tilbyder støtte, rådgivning, arrangementer, mentorordning og lokaler til brugerne. Der er pt. over 20 registrerede virksomheder tilknyttet MiJAV. MiJAV er støttet af EU's Regionalfond og Region Midtjylland.
- **Center for Animationspædagogik (CAP)** udvikler nye uddannelser, læringsmetoder, undervisningsmetoder, forretningsområder og kulturoplevelser med animation som kernekompetence. Afdelingen kører omkring 30 projekter med lokale, regionale, nationale og internationale samarbejdspartnere og har bl.a. udviklet undervisningsmateriale under EU's *Leonardo da Vinci Life Long Learning* program.
- **Animation Hub** er et innovationsnetværk, der drives af TAW på vegne af et konsortium bestående af Klinisk Institut/Aarhus Universitet, Institut for Fysik/Danmarks Tekniske Universitet, APEX/Aalborg Universitet og TAW. Animation Hub promoverer og udvikler brugen af animeret formidling inden for fem satsningsområder: Medico Animation, Science Animation, News Animation, Open Source Pipeline og User Interfaces. Animation Hub er støttet af Forsknings- og innovationsstyrelsen.

TAW har et stærkt netværk af internationale virksomheder, kunstnere og undervisere, der alle bidrager til den stadige udvikling og undersøgelse af animationsmediet. Dette netværk repræsenterer mange aktører, der vil få relevans for udviklingen af CROSS MEDIA.

TAW-NETVÆRK DER RELATERER TIL CROSSANIMATION:

ANIMATION HUB:

Forsknings- og Innovationsstyrelsen
Danmarks Tekniske Universitet (DTU)/Quantum Proteine Centre
Aalborg Universitet/Forskningscenter
Aarhus Universitet/Klinisk Institut
Niels Bohr Institutet
Politiken
JyllandsPosten
B&O
DR
NOKIA
NOVO NORDISK
Aquaporin
Naturvidenskabernes hus
Mark Film
- samt en række regionshospitaler og – centre i Region Nord og Region Midt

OPLEVELSESZONEN FOR COMPUTERSPILE:

Producentforeningen
DADIU
Den Danske Filmskole
Dansk Filminstitut (DFI)
Dansk Industri
IO Interactive
APEX/AAU
Dreamgames
Bretteville

MIDTJYSK ANIMATIONSVÆKSTHUS (MIJAV):

Viborgegnens Erhvervsråd
Lynfabrikken, Århus
Dreamhouse, Aalborg
Bretteville, Aalborg
DreamGames, Aalborg
Vision House, Viborg
Innocamp, Katrinebjerg
Region Midt/IDEA
(og andre – se www.animwork.dk/mijav)

THE NORDIC ANIMATION NETWORK OG TRAINING FOR TRAINERS:

University College of Volda (N)
University College of Turku (FIN)
Den Danske Filmskole (DK)
Estonian Academy of Arts (EST)
Superinfocom & Superinfogame (F)
Turku University of Applied Sciences – Arts Academy (FIN)
University College of Ghent (B)
University of Paisley (UK)
University of Wales, Newport School of Art & Design (UK)
University of West of England, Bristol School of Art, Media and Design (UK)
Uniwersytet Jagiellonski (PL)
Vilnius Art Academy (LT)
Vilnius College of Construction and Design (LT)
9ZEROS - School of Animation Techniques de Barcelona (E)
Academy of Music and Dramatic Arts Bratislava (SK)
Ars Animación - Film Animation Studio & School (E)
Centro Sperimentale di Cinematografia - Sede del Piemonte (I)
Ecole Nationale Supérieure des Arts Visuels de la Cambre (B)
EMCA-EMCI Angoulême (F)
Faludi Academy (H)
Filmakademie Baden-Württemberg - Institute of Animation (H)
Gobelins - L'Ecole de l'image (F)
HFF/Hochschule für Film und Fernsehen "Konrad" (G)
HGK - Hochschule für Gestaltung & Kunst Luzern/Animation Dept. (CH)
Hochschule Darmstadt (h_da) - University of Applied Sciences Darmstadt (G)
International Film Schule Köln GmbH (G)
Kiel Universität (G)
KINOBUSS MTÜ (EST)
La Poudrière - Ecole du film d'animation (F)
Moholy-Nagy University of Arts & Design, Budapest (H)

INTERNATIONALE FONDE OG FORENINGER:

European Social Fund - EU
Leonardo da Vinci, Life Long Learning - EU
MEDIA Programme - EU
CARTOON (the European Association for Animation Film), Brussels, Belgium
Nordplus

INTERNATIONALE ANIMATIONSSTUDIER:

Beast Animation
Anima Vitae
2 Minutes
BUF
Folimage
Les Films de la Perrine
Mac Guff Ligne
Mikros Image
Passion Paris
Sparx
Team TO
Xilam
Animoto
Locomotion
PICTORION MAGMA ANIMATION
Rothkirch Cartoon-Film
Studio Soi
Trixter Film
Caoz
Brown Bag Films
Cartoon Saloon
Kool Productions
Qvisten
BRB Internacional
Dygra
ILION
Zinkia
Aardman
Calon
Cartoon Network
Django Films
Framestore CFC
Double Fine
Pixar Animation Studios
Telltale Games



Bretteville
hotspot

BILAG 7:

BRETTEVILLE HOTSPOTS AKTIVITETER

Aalborg Samarbejdet og Aalborg Kommune har igangsat projektet Bretteville Hotspot, som blandt andet er finansieret af EU-regionalfondsmidler over en 3-årig periode med et samlet budget på kr.12,7 mio.

Formålet med projektet Bretteville Hotspot er at skabe en nordjysk klynge af kompetencer, aktører, virksomheder, institutioner, netværk mv. indenfor de kreative digitale erhverv.

De kreative digitale erhverv dækker over en række underbrancher, hvis produkter bevæger sig i snitfladerne mellem kultur, oplevelsesøkonomi og IKT.

Bretteville Hotspot har særligt fokus på etableret erhverv, iværksættere, iværksætterspirer og græsrodder inden for digitale medier, animation, spiludvikling, multimedie, digital oplevelsesøkonomi og den audiovisuelle sektor.

Projektet er funderet på en række partnerskaber. Hensigten er, at udviklingen blandt andet skal understøttes af regionens uddannelsesinstitutioner, særligt Nordjyllands Erhvervsakademi, Tech College Aalborg og Aalborg Universitet.

Projektet har en række primære partnere og en række partnere tilknyttet specifikke arbejdsprojekter.

- De primære partnere: ApEx - Center for Anvendt Oplevelsesøkonomi, Aalborg Samarbejdets oplevelsesgruppe, Aalborg Erhvervsråd og Aalborg Kommune.
- Partnere tilknyttet arbejdsprojekter: Aalborg Universitet, nordjyske erhvervskontorer, DADIU - Det Danske Akademi for Digital, Interaktiv Underholdning, Kulturaftale Nordjylland, Filmby Århus og Animationsskolen i Viborg.

I projektføreløbet er der også involveret en række andre aktører, såsom Tech College Aalborg, Aalborg Erhvervsakademi, IKT-Forum, DI, ITEK, m.fl. samt dele af regionens vækstlag (herunder græsrodder, studerende, iværksættere).

Der kan opstilles to overordnede delmål for Bretteville Hotspot projektet:

1. Udnyttelse af regionens potentialer inden for digitale medier og de kreativedigitale erhverv ved at bringe relevante private virksomheder, uddannelsesinstitutioner, offentlige aktører og internationale samarbejdspartnere sammen i et klyngesamarbejde til udvikling af denne del af den nordjyske oplevelsesøkonomi.

2. Fastholdelse og tiltrækning af kompetencer, virksomheder og arbejdspladser til regionen. Projektet indeholder seks indsatsområder, kaldet arbejdspakker med følgende overskrifter:

- 1) Bretteville Center - Vækstmiljø
- 2) Dreamgames – Netværk for Spiludvikling – pt. 330 medlemmer
- 3) Indhold til digital indholdsproduktion
- 4) Kompetenceudvikling - i regi af DADIU
- 5) AV og Animation i Region Nordjylland
- 6) International VidensHub

BILAG 8:

ALEXANDRA INSTITUTTETS AKTIVITETER



ALEXANDRA INSTITUTTET

Alexandra Instituttet er et anvendelsesorienteret forskningsinstitut, der bygger bro mellem it-forskning, virksomheder og offentlige institutioner. Via forskningsbaseret innovation udvikler Alexandra Instituttet it-baserede produkter og services, der skaber samfundsmæssig værdi og bidrager til økonomisk vækst.

HOVEDFOKUS

Pervasive Computing betyder indlejret og kommunikerende it i produkter og omgivelser. It vil i stigende grad være til stede overalt, for alle og på ethvert tidspunkt. Alexandra Instituttet er landets stærkeste leverandør inden for udvikling og anvendelse af pervasive computingteknologier.

KOMPETENCER

Matchmaking - den gode matchmaking mellem offentlige og private miljøer baserer sig på dyb respekt for de deltagende parter interesser: Virksomheder deltager for at få innovationsløft og vækst, forskere for at kunne publicere og få ny inspiration.

Forskningsbaseret viden - A.I. genererer og udvikler kontinuerligt viden via FoU-projekterne, der kvalitetsmæssigt er i international topklasse. Det giver den slags "cutting edge-viden", som er et vigtigt bidrag til at forbedre danske virksomheders innovationsprocesser og dermed give dem øget konkurrenceevne.

Brugerdreven innovation - Alexandra Instituttet har en lang tradition for brugerdrevet innovation – det vil sige, at brugere inddrages i alle innovationsforløbets faser. Dermed sikrer man, at design og funktionalitet udspringer af reelle behov og udfordringer.

INDSATSOMRÅDER

Alexandra Instituttet tilbyder adgang til vigtige udviklingskompetencer inden for pervasive computing. Kompetencerne er organiseret i en række overordnede indsatsområder:

New Ways of Working, Pervasive Positioning, Pervasive Healthcare, it-sikkerhed, Interactive Spaces, Avanceret visualisering og interaktion, Forretningsforståelse og Softwareinfrastruktur.

Inden for disse indsatsområder har Alexandra Instituttet siden etableringen i 1999 gennemført en lang række samarbejdsprojekter mellem universitetsforskere, private virksomheder og offentlige institutioner. Sideløbende med disse projekter driver Alexandra Instituttet en række vidensnetværk, der formidler viden og samarbejde mellem forskning og erhvervsliv på forskellige områder, bl.a. sundheds-it, brugerdreven innovation samt digital kunst og kultur.

GODKENDT TEKNOLOGISK SERVICE

I december 2007 blev Alexandra Instituttet godkendt som GTS-institut af Videnskabsministeriet. GTS står for "godkendt teknologisk service", og GTS-organisationerne er med 2900 medarbejdere kernen i den danske teknologiske infrastruktur. Blandt GTS-institutterne er Teknologisk Institut, Delta og Force Technology. GTS-systemets opgave er på basis af forskning at udvikle teknologiske serviceydelser. Disse ydelser skal efterfølgende sælges på almindelige markedsvilkår.

GTS-godkendelsen betyder, at Alexandra Instituttet fremover vil øge sit aktionsfelt betydeligt og bl.a. samarbejde med flere små og mellemstore virksomheder. Desuden vil instituttet styrke sit arbejde for at formidle den viden, der ligger i landets it-forskningsmiljøer, til brancher, der traditionelt ikke har samarbejde med forskningen.

INDSATSOMRÅDER

- UDVALGTE I FORHOLD TIL CROSS MEDIA

Avanceret Visualisering og Interaktion

CAVI, Center for Avanceret Visualisering og Interaktion, arbejder med visualisering generelt, både via 3D-stereo displays og udnyttelse af ny teknologi til alternative medieflader. Eksempler er interaktive husfacader og butiksruder og nyskabende kombinationer af digitale og fysiske materialer.

Indsatsområdet dækker også visualisering inden for blandt andet kommunikation, forskningsformidling, læring, branding og marketing. I fremtiden vil man have særligt fokus på det oplevelsesorienterede område og brugerdreven innovation. Indsatsområdet vil desuden dække nye former for interaktion, hvor det digitale er en integreret del af den fysiske verden.

CAVI fokuserer på medicin, kunst, kultur og oplevelser, og på tværs af teknologier arbejdes der metodisk med understøttelse af innovationsprocesser og brugerinddragelse i designprocesser.

Eksempler på temaer

- Nye former for interaktive animationer (cases: LEGO bordet og 1909 model).
- Interaktive 3D-modeller og animation.
- Interaktiv 3D på multiple platforme (mobile phone, PC, Panorma, Media facades).

Eksempler på projekter

- Interactive Facades
 - Architecture and urban spaces are constantly changing. We no longer think of spaces as static and uniform, but rather fragmented, changeable and dynamic. With new technologies, it is possible to animate the space and architecture around us. The cities' facades become dynamic and communicate with the world and surrounding context.
- Surgical Simulation
 - Surgical simulation presents a virtual environment where surgeons can train surgical procedures. Our research has focused on the development of faster calculation of deformation and visualization. We seek to simulate very complex morphology in real-time.
- New use of Interactive Technologies in Spatial Design
 - The project deals with different levels of design processes, where design refers to developing of interactive technologies integrated in physical space, or developing of spatial relations using interactive technologies. In other words, interactive technologies and spatiality are the purpose, the means, or both.

Interactive Spaces

Alexandra Instituttets indsatsområde Center for Interactive Spaces samler arkitekter, ingeniører og it-forskere om at skabe nye koncepter for fremtidens it-berigede omgivelser. Der arbejdes med en bred vifte af teknologier, f.eks. sensorer og displayteknologier, der kan gøre it-funktionalitet tilgængelig på nye måder i vores arbejds-, fritids- og uddannelsesomgivelser. Det er centralt for centerets arbejdsmetoder, at integrationen af it i omgivelserne skal foregå på brugernes præmisser. Derfor er eksperimenter med softwareprototyper og rumlige installationer centrale arbejdsmetoder.

Eksempler på temaer

Der arbejdes med en række overordnede forskningstemaer på tværs af de etablerede projekter:

- Space as interface
 - udnyttelse af f.eks. gestikulation og bevægelse i interaktion
- Håndgribelighed og forståelighed
 - udvikling af forståelig interaktion til f.eks. displayløse apparater
- Context Awareness
 - udnyttelse af viden om brugerens kontekst i interaktion
- Augmenting Reality
 - teknikker til at tilføje lag af digital information ovenpå den fysiske verden
- Æstetisk interaktion
 - bemærkelsesværdighed og oplevelse som en del af interaktion

- Social Computing – understøttelse af samarbejde og kommunikation ud over arbejdssammenhænge
- Kinæstetisk interaktion
- Sensor-aktuator-baseret interaktion

Eksempler på projekter

- InfoGallery
 - InfoGallery is a web-based infrastructure for enriching the physical library space with informative art “exhibitions” of digital library material and other relevant information, such as RSS news streams, event announcements etc.
- iSport
 - The project explores how pervasive computing technologies can enhance sport experiences for both the amateur, the elite and the audience.
- UrbanWeb - *A Mobile Social Context-Aware Web Infrastructure*
 - Recent years have seen a dramatically increase in adoption of small mobile devices such as mobile phones and PDAs.

Forretningsforståelse

Forretningsforståelse fokuserer på viden om f.eks. innovationsledelse, forretningsmodellering og effektmåling, der kan forankre den teknologiske innovation og sikre de optimale rammer for en succesrig innovationsproces.

Fra ide til marked

God innovation sker, når den originale, kreative ide føres sikkert til markedet og skaber samfundsmæssig værdi og økonomisk vækst. Men for at dette skal lykkes, er det nødvendigt at støtte den teknologiske innovation med de rette forretningsmodeller. Det gælder især pervasive computing, der har potentialet til både at skabe helt nye brancher og store forandringer i eksisterende brancher.

Pervasive computing stiller også nye krav til design, distribution, markedsføring og salg.

Eksempler på temaer

- Effektivisering og evaluering - udvikling af en forskningsbaseret, standardiseret og fleksibel metode til at vurdere effekter af konkrete teknologiske innovationer, initiativer og projekter.
- Forretningsudvikling - Etablering af et kvalificeret og professionelt forretningsspor i forsknings- og udviklingsprojekter inden for pervasive computing.
- Standardisering - Med særligt fokus på innovationsledelse og brugerorienteret innovation styrkes virksomheders konkurrenceevne ved at sikre kvalitet og best practice gennem klare procedurer og processer.
- Uddannelse - udvikling af efter- og videreuddannelsesstilbud.
- Netværk og venture - udvikling af netværksrelaterede ydelser og ydelser rettet mod venture.
- Metode og kompetencer - promovning af specialiserede metoder, f.eks. brugerdrevet innovation, forretningsudvikling i teknologiske innovationsprojekter, effektiviseringer og evalueringer.

TEKNE

– NETVÆRK FOR DIGITAL KUNST OG DIGITALE OPLEVELSER

TEKNE er et tværfagligt og tværinstitutionelt netværk, der arbejder for at skabe videndeling, formidling, produktion og partnerskaber inden for digital kunst og digitale oplevelser.

Det er TEKNEs formål at samle erhvervsliv, forskere og kunstnere, så de i fællesskab kan skabe innovation inden for digital kunst, oplevelser og produkter. Denne innovation skal ske gennem udviklingsprojekter og – samarbejder på tværs af forskningsmæssige, kommercielle og kunstneriske interesser.

TEKNE arbejder inden for tre indsatsområder:

- digital kunst og digitale oplevelser
- digital museumsformidling
- digital oplevelsesorienteret markedsføring

Netværket skal ses som et forum, hvor man kan mødes, blive opdateret med ny teknologisk viden, finde samarbejdspartnere til kunstneriske og kommercielle projekter, få hjælp til at udvikle projekterne og få adgang til workshops, seminarer, udstillinger, gå-hjem-møder mm. Her kan digitale kunstneres kreativitet bringes i spil i forhold til it-forskeres know-how og virksomheders kommercielle behov.

TEKNE PRODUKTION

I regi af TEKNE Produktion vil kunstnere, oplevelsesproducenter, teknikere og programmører arbejde med kunstneriske og oplevelsesmæssige produktioner, hvor brugen af digitale materialer og it-teknologier er afgørende for udviklingen og resultaterne. Her vil operasangerens stemme blive omdannet til 3D-grafik i realtid, klimaforskernes datafiler blive til multimediekunst og scenografens drøm om højteknologisk scenografi, der fungerer, blive til virkelighed.

TEKNE Produktion vil tage initiativ til en række større og mindre produktioner. Fokus vil ligge på avancerede anvendelser af nye teknologier, og oplevelsesdimensionen vil være en væsentlig parameter i udvælgelsen af de projekter, der arbejdes med. Herudover vil TEKNE Produktion stå for en række mere procesorienterede forløb, hvor kunstnere og oplevelsesproducenter vil få mulighed for at arbejde med nye teknologier.

Hvad er målet?

TEKNE Produktion vil danne rammen om en kompetenceopbygning og udveksling af idéer og viden mellem vidensinstitutionerne på den ene side og kunstnerne og andre oplevelsesproducenter på den anden. TEKNE Produktion skal både skabe færdige værker og produktioner af høj kvalitet samt danne grundlag for, at flere får indblik i og kommer til at anvende de særlige muligheder, som de nye teknologier giver.

MMEX

Ideen med MMEx er at skabe Danmarks første internationale kompetence-, videns- og facilitetscenter for udvikling, produktion og salg af digitale formidlingsløsninger. Bag projektet står Midtjyske Museers Udviklingsråd, CAVI, The Animation Workshop, Kulturprinsen – Børnekulturens Udviklingscenter, Teater Katapult, Interface og TEKNE.

Med afsæt i museernes tradition for samarbejde om opgaveløsning og aktørgruppens unikke sammensætning af kompetencer inden for avanceret visualisering, interaktion, animation, børnekultur og drama – er tanken at udbyde formidlingsløsninger af helt unik karakter. MMEx's kunder forventes at bestå af alt fra museer, der ønsker en bedre formidling i udstillinger, til private virksomheder med et højt profileringsbehov.

Det er intentionen, at MMEx skal kombinere højteknologi med "blød" viden om kultur og formidling, og føre til en øget forening af den offentligt støttede museumssektor og det private erhvervsliv. MOP vil med sin kombination af mange forskellige kompetencer og utraditionelle tværfaglige alliancer på tværs af regionens geografi kunne generere nyskabende, innovative og overraskende resultater.

DUL

Det strategiske forskningscenter Digital Urban Living udforsker mulighederne i det digitale byliv.

Centret etableres gennem et samarbejde mellem forskningsinstitutionerne Aarhus Universitet, herunder Handelshøjskolen, Danmarks Journalisthøjskole, Center for journalistisk kompetenceudvikling UPDATE, Alexandra Instituttet A/S, Århus Kommune, Region Midtjylland og en række private virksomheder og udviklingsinstitutioner, heriblandt Jyllandsposten, AFA JCDecaux, 3XN, Moesgaard Museum og Alexandra Instituttet.

Temaer

Centrets aktiviteter baserer sig på og forstærker samarbejdet mellem offentlige og private aktører ved at organisere projekter i overensstemmelse med en forskningsbaseret, brugerdreven innovations- og case-baseret aktivitetsmodel. Der arbejdes med følgende konkrete områder:

- Mediefacader
- Oplevelseskommunikation i byrummet
- Brugergenereret formidling af kulturarven
- Digital kunst i byen

BILAG 9:

FIRST MOTION

BAGGRUND

Udviklingen af First Motion har taget sit afsæt i en kreds af Cine Regio-medlemmer, som anser indsatsen for at være et vigtigt svar på de udfordringer, deres respektive regionale mediebrancher står over for på grund af den gennemgribende digitalisering.

First Motion har været udviklet som et Interreg 4B-projekt over 2 år og forventes godkendt af EU d. 16. september 2009.

INDHOLD

First Motion er et brancheudviklingsprojekt, der retter sig mod de nye muligheder og udviklingsbarrierer, virksomheder i den audiovisuelle sektor oplever som følge af de teknologiske fremskridt inden for digitalisering af samtlige led i værdikæden for audiovisuel indholdsproduktion.

De retter sig mod forskning og udvikling samt formidling af ny viden om følgende emner i en ny digital og tværmedial realitet:

- Kreative processer til flere samtidige formater og platforme.
- Forretningsmodeller.
- Finansieringsmodeller.
- Distributionsformer.
- Salgs- og markedsføringsstrategier.
- Udvikling af nye modeller for håndtering af immaterialretslige problemstillinger (IPRM).
- Produktion af pilotprojekter og prototyper inden for nye medieprodukter.
- Udvikling af undervisningsplaner for en moderne masteruddannelse.
- Forskning og udvikling af viden om erhvervsklynger og synergieffekter.
- Etablering af en ny digital distributionsplatform for nicheorienteret afsætning af tværmediale av-produkter i Østersøregionen.

FORMÅL

Formålet er at assistere virksomhederne i den nødvendige proces med at omstille strategier, forretningsmodeller, produktudvikling, produktion, distribution, salg, kompetenceprofiler etc. til et tværmedialt digitalt marked.

MÅLGRUPPE

- Mikrovirksomheder samt små og mellemstore virksomheder med potentiale for tværmedialitet, der arbejder med indholdsproduktion i den audiovisuelle sektor.

- Vidensinstitutioner med fokus på informationsvidenskab, medier og æstetiske fag samt handelsskolefag.
- Professionsskoler og tekniske uddannelser inden for medier.
- Institutioner, der arbejder med finansiering, udvikling af kreative av-projekter, erhvervsudvikling og klynge dannelse.
- Talentudviklingsinstitutioner med fokus på kreative processer og tværmedial indholdsproduktion

REGIONALT UDVIKLINGSPOTENTIALE

Mindst 40 virksomheder inden for, spil, animation og film i de to regioner vil blive inddraget i intensive rådgivnings- og udviklingsforløb med det formål at klæde dem på til at takle udfordringerne inden for cross media.

Projektet kan bidrage betydeligt til regionernes viden og kompetencer inden for digital indholdsproduktion i en tværmedial kontekst.

CROSS MEDIA-POTENTIALE

Indsatsen har cross media som krumtap og vil bibringe regionale virksomheder og institutioner betydelig ny viden om cross media.

MEDFINANSIERING/FINANSIERINGSPLAN

First Motion er udviklet som et Interreg 4B-projekt i Østersøregionen og vil modtage 75 % medfinansiering fra EU.

FORRETNINGSUDVIKLING

Indsatsen har udvikling af forretningsmodeller og afsætningsstrategier i de nye medier på nye teknologiske platforme som omdrejningspunkt og kan således siges at have et betydeligt potentiale for forretningsudvikling teoretisk såvel som praktisk.

INNOVATION

Gennem en række åbne forløb og skabende processer vil der blive udviklet ny viden om kreative processer, nye fortælleformater og forretningsstrategier til nye markeder.

INVOLVERINGSGRAD/SAMARBEJDSPARTNERE

Indsatsen gennemføres i samarbejde med følgende direkte involverede partnere i Østersøregionen:

- Filmförderung Hamburg Schleswig-Holstein GmbH, Tyskland
- Kristiansand Kommune, Norge
- Baltic Film and Media School, Estland
- National Film Centre of Latvia, Letland
- Estonian Film Foundation, Estland

- High-Tech Accelerator of the University of Lodz, Polen
- Lodz City Council, Polen
- Filmby Århus, Danmark
- Alexandra Instituttet, Danmark
- Universitetet i Agder, Norge
- Boost Hbg i Skåne, Sverige

Indsatsens danske aktiviteter vil inddrage relevante institutioner og miljøer i de to regioner som f.eks. The Animation Workshop, Bretteville Hotspot, Alexandra Instituttet, Filmby Århus samt øvrige interesserede relevante institutioner inden for film og nye medier.

Bilag 10:

NORTH SEA SCREEN PARTNERSHIP

BAGGRUND

Indsatsen er udviklet som et Interreg 4B-projekt over de sidste 2 år som et svar på revolutionen af den digitale distribution. Med forankring i netværkene omkring Cine Regio tager indsatsen fat i nye markeder og samarbejdsmuligheder i Nordsøregionen.

INDHOLD

North Sea Screen Partnership er et markedsføringsprojekt, der retter sig mod nye markeder og muligheder for at synliggøre regionernes viden og ressourcer inden for den kreative audiovisuelle sektor.

Desuden lægger indsatsen op til, at de deltagende regioner kan supplere deres kompetencer gennem samarbejdet i Nordsøregionen.

Indsatsen indebærer en kortlægning af samtlige relevante ressourcer, virksomheder, kompetencer, finansieringskilder, uddannelsesmuligheder og forskningsmiljøer med tilknytning til indholds- og teknologiudvikling for den audiovisuelle sektor:

- Etablere en hjemmeside, der som minimum benytter web 2.0 teknologi til at synliggøre regionernes unikke styrker i forhold til at indgå i internationale samarbejdsrelationer inden for audiovisuel indholdsproduktion.
- Etablere et internationalt samarbejde mellem de audiovisuelle sektorer i Nordsøregionen.
- Understøtte salgsfremmende aktiviteter på europæiske markeder for producenter af audiovisuelle og tværmediale produkter i Nordsøregionen.
- Understøtte brugen af nye distributions- og markedsføringsformer.

FORMÅL

Formålet er at trække internationale samarbejdspartnere, producenter og investorer til Nordsøregionen med det mål for øje at sænke tærsklen for co-produktion blandt virksomheder i Vestdanmark.

Dette skal blandt andet ske ved at skabe en web-baseret platform for synliggørelse af virksomheder, vidensinstitutioner, infrastruktur og talentfulde kunstneriske miljøer med det formål at tiltrække internationale samarbejdspartnere og nye salgsfremmende aktiviteter til gavn for regionernes industrielle og institutionelle aktører i den audiovisuelle sektor.

MÅLGRUPPE

- Mikrovirksomheder samt små og mellemstore virksomheder med potentiale for tværmedialitet, der arbejder med indholdsproduktion i den audiovisuelle sektor.
- Vidensinstitutioner med fokus på informationsvidenskab, medier og æstetiske fag samt handelsskolefag.
- Professionsskoler og tekniske uddannelser inden for medier.
- Institutioner, der arbejder med finansiering, udvikling af kreative av-projekter, erhvervsudvikling og klyngedannelse.
- Talentudviklingsinstitutioner med fokus på kreative processer og tværmedial indholdsproduktion

REGIONALT UDVIKLINGSPOTENTIAL

Indsatsen omfatter alle institutioner og industrielle aktører, der arbejder med enhver form for av-produktion i de to regioner.

Der er særligt fokus på etablering og udnyttelse af internationale muligheder inden for produktion og distribution samt på markedsføring af regionerne, deres virksomheder og disses individuelle produkter.

Indsatsen vil bibringe regionerne ny viden om egen formåen og mangfoldighed og samtidig synliggøre dem over for eksterne interessenter.

CROSS MEDIA-POTENTIAL

Indsatsen omfatter alle aktører og producenter i cross media-landskabet og vil være et unikt og operationelt værktøj til at manøvrere på tværs af faglige, tematiske og geografiske skel, herunder internationalisering af virksomhederne.

MEDFINANSIERING/FINANSIERINGSPLAN

North Sea Screen Partnership er udviklet som et Interreg 4B-projekt i Nordsøregionen og modtager 50 % medfinansiering fra EU. Indsatsen er godkendt af EU og kan gå i gang med sine aktiviteter i 2010.

Den samlede omsætning i indsatsen for hele Nordsøregionen er 6 mio. €, hvoraf 0,7 mio. € er i Vestdanmark

FORRETNINGSUDVIKLING

Indsatsen har en særlig fokus på opdyrkning af nye markeder og tiltrækning af projekter til regionerne eksempelvis i form af co-produktion med regionernes virksomheder.

Indsatsen lægger endvidere op til udveksling mellem institutionelle aktører, herunder etablering af fremtidige projekter med støtte fra EU.

INNOVATION

Indsatsen skal frembringe ny viden om markeder og nye måder, hvorpå virksomhederne kan øge deres afsætning og netværk på internationale markeder.

INVOLVERINGSGRAD/SAMARBEJDSPARTNERE

Indsatsen gennemføres i samarbejde med følgende direkte involverede partnere i Nordsøregionen:

- FilmFyn A/S, Danmark
- Tietgen Business College, Danmark
- Filmby Århus, Danmark
- Roskilde Universitetscenter, Danmark
- Screen East, England
- TayScreen, Skotland
- University of Dundee, Skotland
- Dundee College, Skotland
- Dundee City Council, Skotland
- Nordmedia Fonds GmbH, Tyskland
- Bergen Mediaby, Norge
- Kunsthøgskolen i Bergen, Norge
- Västra Götalands Regionen, Sverige

Indsatsens danske aktiviteter vil omfatte en grundig kortlægning af den audiovisuelle sektor, institutioner og miljøer i de to regioner samt koordinere tiltag for at øge synligheden på nye markeder.

BILAG 11:

OPEN WORKSHOP 2.0

INDHOLD

The Animation Workshop (TAW) ønsker at udvide og opgradere det meget velfungerende projekt Open Workshop(OW). OW er et internationalt værkstedsmiljø, hvor unge talenter og etablerede kunstnere kan søge om at få stillet arbejdsfaciliteter og indkvarteringsmuligheder til rådighed i forbindelse med animationsrelaterede udviklingsprojekter. OW fungerer som et kunstnerisk talentcenter, der giver unge mulighed for at arbejde side om side med professionelle i et meget alsidigt og internationalt miljø med adgang til de dygtigste internationale fagkonsulenter inden for animationsområdet.

OW version 2.0 skal tilføre den erhvervsmæssige realisering som mulighed og dermed blive et internationalt væksthuse for animationsprojekter, et kreativt laboratorium, der fungerer som et uformelt, men disciplineret arbejdsrum, som giver de bedste udviklingsbetingelser for stærke og originale animationsrelaterede projekter.

FORMÅL

OW har stor ekspertise i at aktivere kreativt potentiale og etablere kreative miljøer, der kan udvikle, tiltrække og fastholde talenter i regionen. Dermed skaber OW den bedst tænkelige grobund for udviklingen af de allervigtigste elementer til Cross Media-satsningen: talenter, kompetencer, fortællinger, originale ideer, koncepter og designs. Tilstedeværelsen af disse elementer er alle essentielle for en solid erhvervsudvikling baseret på unikke og originale koncepter.

OW udvikler i dag årligt 55 mindre og større projekter. Vi ønsker med OW 2.0 at udvide til at kunne facilitere og igangsætte flere projekter og give projekterne mere kvalificeret støtte. Vi sigter på omkring 80 udviklingsprojekter årligt fra 2011.

Samtidig skal der i højere grad arbejdes og samarbejdes med de andre aktører i Region Midt- og Nordjylland om talent- og projektudvikling gennem bl.a. tematiske indsatser og workshops, der matcher CROSS MEDIA's fokusområder, samarbejde med erhvervsudviklingsmiljøer og væksthuse, øget synlighed gennem bredere international festivaldistribution, pitching-sessions, udvikling af piloter og prototyper samt samproduktion med andre danske og internationale talentudviklingsmiljøer. Endelig er det vigtigt regionalt at understøtte den internationale dimension af OW, således at OW 2.0 legitimt kan arbejde med international talent- og projektudvikling. Dette skyldes, at de midler, der i dag gives fra Det Danske Filminstitut, fortrinsvis er møntet på udvikling af danske projekter og talenter.

MÅLGRUPPE

Danske og internationale unge talenter og professionelle, der har brug for miljø, partnere, sparring, netværk, fysisk plads, materialer og professionel konsulentstøtte til at udvikle deres kunstneriske kompetencer eller animationsrelaterede kunstneriske produkter og koncepter, eventuelt med henblik på senere erhvervsmæssig udnyttelse.

REGIONAL UDVIKLING

OW 2.0 er et tilbud til alle unge talenter og professionelle i Region Midtjylland og Region Nordjylland.

Igennem projekter på OW får de unge talenter en større forståelse for økonomi, tidsforbrug, kompetencekrav etc. i forbindelse med animationsproduktion. De kan udvikle deres talent side om side med professionelle og derefter enten søge videre på videregående kunstneriske uddannelser, skabe egne virksomheder eller søge arbejde i den regionale cross media-branche.

De professionelle danske og internationale kunstnere, der kommer til OW, bidrager helt konkret til internationalisering af landsdelen gennem deres arbejde, deres kompetencer, deres tilstedeværelse og synligheden af deres projekter. Disse projekter har desuden en mindre konkret, men meget afgørende betydning for den regionale udvikling, fordi de skaber opmærksomhed om produktionsmiljøet og tiltrækker nye projekter. Et tidligere eksempel på dette er projektet "Down The Road", der blev udviklet på Open Workshop og senere produceret af den århusianske virksomhed JA-Film. Filmen har modtaget hyldest og priser på filmfestivaler verden over, og JA-Film blev inviteret til at give en visning af filmen på PIXAR i USA.

Der skal i OW 2.0 fokuseres på at styrke projekternes regionale potentiale og på at støtte initiativer, der inddrager aktører fra andre dele af de to regioner. I animationsbranchen er geografiske afstande heldigvis ikke nogen forhindring for gode samarbejdsprocesser; man er vant til at samproducere med f.eks. kinesiske animationsstudier og kan strukturere processerne over ganske få møder og gennemføre en stor del af samarbejdet over internettet.

CROSS MEDIA-POTENTIALE

På OW skabes en række originale ideer, koncepter og designs til animationsprojekter, der har muligheder i Cross Media-sammenhænge. Det er væsentligt at bemærke, at de produkter, der udvikles, har en stor immateriel værdi. Den immaterielle værdi (eller IP-rettigheder) er således den ophavsret, der gælder intellektuelle frembringelser som f.eks. kunst, billeder, litteratur, opfindelser, formgivning og forretningskendetegn. Da de fortællinger, koncepter og designs, der udvikles på OW, har potentiale til at fungere på flere forskellige platforme og i mange forskellige formater, vil der derfor være store potentielle indtægtsmuligheder forbundet med IP-rettighederne for de projekter, der kan føres til succes.

INTERNATIONALE ASPEKTER

OW er et internationalt mødested, hvor kontakter knyttes, og nye projekter undfanges og udvikles på tværs af landegrænser. En del af de internationale animationskunstnere, der kommer til OW, vil kunne deltage i CROSS MEDIA-relaterede produktioner og projekter.

Ud af de forventede 80 årlige projekter ønskes mindst 30 % at være internationale i deres personsammensætning. OW vil tiltrække og udvikle spændende og udfordrende internationale projekter og kunstnere. Dette vil medføre, at projekter går videre til international produktion. Alle færdige projekter, der har den nødvendige kvalitet, er sikret muligheden for distribution internationalt igennem festivaler, MIFA og internetdistribution.

FINANSIERINGSPLAN

TAW skal indgå en ny langvarig aftale med Det Danske Film Institut (DFI) og Viborg Kommune (VK) om driften af OW. Der sigtes på en ny finansieringsmodel: En 4-årig resultatkontrakt med DFI, VK og CROSS MEDIA på i alt 3.250.000 kr. årligt.

FORRETNINGSUDVIKLING

OW 2.0 styrker forretningsevnen hos den enkelte kunstner, idet resultater fra projekterne kan bruges til projektholderens portefølje/visuelle CV. Dette giver regionale virksomheder en mere synlig ressource, når de skal søge visuelle designs og stilarter eller kunstneriske kompetencer til deres projekter. Desuden skal OW 2.0 have et særligt fokus på vejledning i de indledende faser af et projekt, dvs. i den del af processen, der ligger forud for finansieringsarbejdet, hvor der fokuseres på eventuelle erhvervsmæssige muligheder for projektet. Målet er at gøre brugerne i stand til at udvikle projekter, der er både innovative og realiserbare. Der sigtes på, at en del af OW-projekterne skal få et forretningsmæssigt liv gennem distribution eller egentlig færdigudvikling og produktion i regionale, nationale og internationale virksomheder.

INNOVATION

Animatoren tilhører en innovationsvant profession. Enhver fiktions-, faktuel eller dokumentarisk animationsrelateret produktion indeholder et stærkt innovationselement. Animation er som fag baseret på, at animatoren opfinder og udfordrer visionen og finder på nye og bedre visuelle fremstillinger, der kræver kreative, tekniske og innovative løsninger. Ved at styrke og tiltrække animationskompetencer i CROSS MEDIA's dækningsområde og brede dem ud til møder med andre fagområder vil innovationsfærdighederne brede sig til andre tilgrænsende fagområder.

SAMARBEJDSPARTNERE

- Det Danske Filminstitut, www.dfi.dk
- Viborg Kommune, www.viborg.dk

BILAG 12:

CARTOON MASTER

INDHOLD

Cartoon Master er en serie af årlige træningsseminarer på højeste internationale niveau udviklet af CARTOON.^[12]

På træningsseminarerne behandles aktuelle emner og udfordringer inden for animationsindustrien fra en praktisk indgangsvinkel i form af case studies med fokus på fire hovedområder:

- Cartoon Digital
 - de nyeste cross media-teknologiers muligheder og udfordringer.
- Cartoon Finance
 - finansieringsmuligheder og måder at øge indtægten for animerede produkter.
- Cartoon Feature
 - konceptudvikling, produktion, markedsføring og distribution af spillefilm.
- Cartoon Training
 - den nyeste viden og erfaring inden for animationsundervisning i Europa.

Training for Trainers blev i 2009 afholdt på The Animation Workshop (TAW) i Viborg med repræsentanter fra 32 europæiske undervisningsinstitutioner. TAW arbejder på at blive vært for Cartoon Finance, Cartoon Digital og/eller CARTOON Training i 2010, 2011 og 2012.

FORMÅL

CARTOONs formål er at understøtte den europæiske animationsindustri. CARTOON har modtaget støtte fra det europæiske MEDIA-program i mere end 20 år.

Afholdelse af en årlig Cartoon Master på TAW i Viborg vil både bidrage til udviklingen af vigtige kompetencer inden for Cross Media og styrke internationale samarbejdsrelationer og netværk.

Seminarerne giver regionernes aktører på det animationsrelaterede område mulighed for at få del i den nyeste viden inden for branchen. Indholdet af de forskellige case studies og foredrag vil styrke deres internationale forretningsforståelse og deres kompetencer til at skabe innovative og kreative produkter på forkant med den internationale udvikling.

^[12]CARTOON er en non-profit organisation, styret af den europæiske animationsindustri, der opererer fra Bruxelles.

Samtidig har Cartoon Masters en vigtig netværksfunktion; seminarerne danner rammen for møder mellem professionelle fra hele Europa, der udveksler ideer og erfaringer og indleder samarbejdsprojekter på tværs af landegrænser.

MÅLGRUPPER

Seminarerne henvender sig til folk, der arbejder professionelt med koncept-, ide- og indholdsudvikling, animation, medieproduktion og -salg samt cross media.

REGIONAL UDVIKLING

Cartoon Masters vil bibringe en betydelig kompetenceudvikling til regionernes virksomheder og aktører på animationsområdet. En sådan kompetenceudvikling er afgørende for, at regionerne kan markere sig i både national og international sammenhæng.

Udbyttet af Cartoon Masters i landsdelen kan sammenlignes med udbyttet af Cine Regio som en kilde til målrettet internationalisering og branding af regionerne i forhold til den europæiske mediebranche.

Der skal gøres en ekstra indsats for, at relevante aktører fra alle dele af de to regioner kan deltage og bruge seminarerne som platform for nye tværregionale samarbejdsrelationer.

CROSS MEDIA-EFFEKT

Cartoon Masters øger deltagernes evne til at orientere sig internationalt og være opmærksomme på den teknologiske udvikling på cross media-området. Denne bevidsthed er afgørende for udviklingen af koncepter og ideer, der kan bruges på mange forskellige platforme og dermed skabe nye muligheder for finansiering, rettighedsudnyttelse og international opmærksomhed.

INTERNATIONALE ASPEKTER

Cartoon Masters bidrager til internationalisering og internationale samarbejder og netværksdannelser i regionens virksomheder og institutioner, idet de deltagende virksomheder og aktører erhverver en viden og et europæisk netværk, der kan bidrage til stærke internationale samarbejdsrelationer og finansieringsmuligheder.

Desuden vil afholdelse af Cartoon Masters i Viborg i sig selv være en perfekt lejlighed til at skabe international interesse for Region Midtjylland og Region Nordjylland og internationalt demonstrere regionernes initiativer på cross media-området.

FINANSIERINGSPLAN

Samlet årligt budget: 1.300.000 kr. Indsatsen skal finansieres i et partnerskab med Det Danske Filminstitut, CROSS MEDIA og MEDIA/EU.

FORRETNINGSUDVIKLING

Cartoon Masters medfører gode forretningsmuligheder for såvel de enkelte virksomheder i regionerne som de regionale samarbejdsinitiativer. Seminardeltagerne vil gennem netværksopbygningen og den formidlede viden udvikle deres forretningsforståelse og evne til i samarbejde med internationale partnere at udvikle økonomisk bæredygtige produkter med international appel.

INNOVATION

Cartoon Masters vil tilføre de animationsrelaterede virksomheder og institutioner i regionerne et bedre grundlag for innovation både inden for udviklingen af nye produkter, der benytter og henvender sig til de nyeste cross media-teknologier, og inden for udviklingen af nye finansieringsstrategier.

SAMARBEJDSPARTNERE

CARTOON European Association of Animation Film, www.cartoon-media.be
EU MEDIA, http://ec.europa.eu/information_society/media/index_en.htm
Det Danske Film Institut, www.dfi.dk

BILAG 13:

TRANSMEDIA EXPERIENCE (TMX)

BAGGRUND

Alexandra Instituttets netværk for digital kunst og digitale oplevelser, TEKNE, har gennem sine tre år - med en driftsbevilling på i alt 1,7 mio. kr.

- genereret projekter for mere end 12 mio. kr.

Efter tre år er der opnået en markant større viden samt konkrete eksempler, der viser tydelige kommercielle potentialer inden for cross media.

Eksempelvis udvikling af digitale formidlingsplatforme på museer, udviklingen af sensorstyrede retningsbestemte højtalere, interaktivt LEGO-bord i forbindelse med lanceringen af Bionicle-serien m.m.

TEKNE har formået at blande teknologisk know-how med kunstens eksperimenter og tilvejebringe reel værdi for samfundet. Den afledte effekt kan måles i følgende:

- Konkrete eksempler, der er direkte kommercielle.
- Projektresultater, der har innoveret området.
- Viden og inspiration afledt af netværkets arrangementer og projekter. TMX bygger videre på den viden og de erfaringer, som er opnået gennem TEKNE.

INDHOLD

Forskning og udvikling af nye teknologier, nye platforme, nyt indhold og nye innovationsprocesser, der ligger inden for:

- Digitale formidlingsløsninger.
- Digital oplevelsesbaseret markedsføring.
- Digital indholdsproduktion.
- Kunstneriske og kreative innovationsprocesser.
- Nye forretningsmodeller.
- Brugerdrevet innovation.

Herunder:

- Elektronisk, adaptiv musik/lyd
- Interaktive 3D-modeller og animation – f.eks. surgical simulation
- Interaktiv 3D på multiple platforme – f.eks. mobile enheder, computere, mediefacader
- Håndgribelighed og forståelighed – udvikling af forståelig interaktion til f.eks. displayløse apparater.
- Context-awareness – udnyttelse af viden om brugerens kontekst i interaktion.
- Augmenting reality – teknikker til at tilføje lag af digital information oven på den fysiske verden.

- Æstetisk interaktion – bemærkelsesværdighed og oplevelse som en del af interaktion.
- Kinæstetisk interaktion.
- Videreførelse af Masteruddannelsen i Digital Museal Formidling i samarbejde med AU.

FORMÅL

Formålet med TMX er at udvikle nye teknologier, nye platforme, nyt indhold og nye innovationsprocesser til cross media-området samt at kompetenceudvikle, forretningsudvikle, vidensdele og involvere i samarbejde med cross media-virksomheder og relevante forskere.

TMX fokuserer på at etablere udviklingsprojekter, der sammensmelter film, animation, 3D-computerspil, pervasive teknologier, æstetik, design og arkitektur ud fra en tværfaglig tilgang.

Det handler om nytænkning og om at udvikle nye teknologier og nyt indhold, der supplerer hinanden og giver brugerne en totaloplevelse og cross media-virksomheder nye forretningsmuligheder.

Når it-teknologi og digitalt indhold bliver allestedsnærværende og indlejres i f.eks. byrum, hjemmet, i skolen, på fodboldstadion eller i møbler, biler, legetøj etc., skal det gøres både effektivt, æstetisk, veldesignet og velintegreret, således at en tilfredsstillende anvendelse kan finde sted.

Udviklingen åbner også op for nye forretningsmuligheder, som skal tænkes ind i starten af innovationsprocessen. TMX vil undersøge, hvordan man fra starten af en innovationsproces kan forretningsudvikle et produkt, som man ikke kender endnu. Her vil TMX trække på Alexandra Instituttets afdeling for forretningsforståelse.

Projekterne vil desuden bygge videre på Alexandra Instituttets lange tradition for forskningsbaseret brugerdrevet innovation, dvs. et tæt samarbejde omkring innovation mellem brugere, virksomheder og forskning.

MÅLGRUPPER

- Virksomheder, der arbejder i cross media-krydsfeltet med bl.a. indholdsproduktion og/eller it-teknologi.
- Underleverandører af teknologier, der kan (videre)udvikles i en cross media-sammenhæng
- Vidensinstitutioner med fokus på æstetik, it-teknologi, nye medier, indhold, økonomi m.m.
- Attraktioner, forlystelser, kulturinstitutioner.
- Virksomheder, der har behov for digital markedsføring eller digital formidling.
- Internationale virksomheder og/eller forskere.

REGIONALT UDVIKLINGSPOTENTIALE

- TMX er med til at markere de to regioner som værende førende inden for udviklingen af innovative digitale formidlingsteknologier og -platforme, indhold og forretningsmodeller.
- TMX skaber samarbejde på tværs af regionerne og genererer viden og vækst til cross media-virksomheder og andre virksomheder, der er potentielle aftagere af cross media-produkter.
- TMX kan være med til at trække internationale kræfter til regionen.
- TMX vil være med til at synliggøre Cross Media-satsningen nationalt og internationalt.

CROSS MEDIA-POTENTIALE

- Samler film, animation, 3D-computerspil, pervasive teknologier, æstetik, design og arkitektur ud fra en tværfaglig tilgang og udvikler nye cross media-produkter og forretningsmodeller.
- Kompetenceløfter regionernes cross media-virksomheder og gør dem førende og attraktive på det internationale marked for cross media-produkter.
- Genererer aktiviteter til CROSS MEDIA Sekretariatet.

MEDFINANSIERING

Samlet årligt budget: 1.100.000 kr.

TMX medfinansieres af Alexandra Instituttet, CAVI, TEKNE Produktion og Interactive Spaces.

FORRETNINGSUDVIKLING

TMX fokuserer på at udvikle nye forretningsmodeller og afsætningsstrategier, der skal tænkes ind i innovationsprocessen og forankres i den teknologiske innovation og sikre realiseringen af det nyudviklede produkt.

INNOVATION

Der er tale om god innovation, når den originale, kreative ide føres sikkert ud på markedet og skaber samfundsmæssig værdi og økonomisk vækst. TMX vil gennem sine udviklingsprojekter frembringe nye teknologiske platforme, nyt indhold og nye forretningsmodeller. Alt dette sikres ved brugen af Alexandra Instituttets innovationsproces, der altid tager udgangspunkt i problemstillinger hos de deltagende virksomheder. Projekterne organiseres efter en særlig projektmodel, der tilgodeser både virksomheds- og forskningsinteresser ved at samle projektets delelementer i to dimensioner:

Virksomhedsdimensionen

Her er indsatsen organiseret som et udviklingsprojekt, hvor man med udgangspunkt i den enkelte virksomheds særlige udfordringer og behov opstiller en række relevante cases. I mødet med de forskningsmæssige temaer munder de forskellige cases i sidste ende ud i erhvervsresultater som analyse, prototype og design.

Forskningsdimensionen

Her er indsatsen organiseret som et forskningsprojekt. Vi opstiller forskellige temaer, der er interessante fra et forskningsmæssigt synspunkt. Når de forskningsmæssige temaer i løbet af indsatsen bliver bragt i spil i forhold til virksomhedernes behov, munder det ud i forskningsresultater såsom videnskabelige artikler og udvikling af teorier og metoder.

INVOLVERINGSGRAD

TransMedia Experience (TMX) gennemføres i samarbejde med følgende direkte involverede partnere:

- Arkitektskolen i Århus
- Det Jyske Musikkonservatorium
- CAVI
- Center for Digital Æstetik, AU
- Interactive Spaces, AU
- DUL
- ARoS Aarhus Kunstmuseum
- MMEx
- NFBi – netværk for forskningsbaseret brugerdrevet innovation
- Alexandra Instituttet A/S
- Filmby Århus
- The Animation Workshop
- Bretteville Hotspot

BILAG 14:

THE ANIMATION WORKSHOP - ANIMATION SANS FRONTIÈRES – THE ANIMATION PRODUCTION WORKSHOP 2009-2012

INDHOLD:

The Animation Workshop iværksætter med støtte fra EU's MEDIA Program et nyt fælleseuropæisk initiativ inden for audiovisuel produktion – Animation Sans Frontières (ASF).

Projektet omfatter et konsortium, der foruden The Animation Workshop/VIA UC (TAW) består af 3 partnerinstitutioner:

- Filmakademie Baden-Württemberg i Tyskland.
- Gobelins i Frankrig
- Moholy-Nagy University of Art and Design (MOME) i Ungarn

En gruppe på 16 bachelorstuderende eller nyligt dimitterede, 4 fra hvert land, besøger alle skolerne og følger 4 separate forløb, der dækker alle stadier af fjernsyns- og spillefilmsproduktion samt traditionelle og cross-platform produktionsprocesser: fra konceptudvikling over finansiering til den egentlige produktionsstyring.

FORMÅL:

ASF er et talentpleje og kompetenceudviklingsprojekt, der skal styrke udvikling af kompetencer inden for cross media og styrke internationale samarbejdsrelationer og netværk.

Deltagerne erhverver kompetencer til at udvikle tværeuropæiske coproduktioner og koncepter med stærke IP rettigheder.

ASF skaber rammerne for vidensdeling og gensidig inspiration mellem 4 af de fremmeste animationsskoler i Europa. Herved etableres en stærk international samarbejdsrelation og kompetenceudvikling, der styrker både uddannelsesudvikling og talentpleje på cross media området.

MÅLGRUPPER:

Den primære målgruppe er unge audiovisuelle talenter, der snart afslutter eller netop har afsluttet uddannelse på en af de 4 partnerskoler.

REGIONAL UDVIKLING:

ASF medfører en kompetenceudvikling af unge talenter inden for cross media området, der med tiden vil bidrage til den regionale udvikling med gode

faglige kompetencer, et stort internationalt netværk samt erfaring med at arbejde i internationale samarbejdsprocesser.

ASF bidrager til den regionale uddannelsesudvikling gennem en international vidensdeling og erfaringsudveksling og gennem en øget opmærksomhed fra potentielle studerende og undervisere fra andre europæiske lande.

De franske, tyske og ungarske talenter og undervisere, der deltager i ASF, får et positivt indblik i den professionalisme og kreativitet, der præger Cross Media området i Region Midt og Region Nord. Dermed skabes interesse for nye internationale samarbejder med centrum i regionerne.

CROSS MEDIA EFFEKT:

ASF-undervisningsforløbet behandler cross-plattform produktionsprocesser og giver dermed både talenter og undervisere et indblik i, hvad der internationalt sker på dette område.

Gennem hele forløbet lægges der vægt på udvidede udnyttelsen IP-rettingheder og udviklingen af kreative ideer, der kan fungere på flere forskellige platforme.

Gennem ASF eksperimenterer deltagerne med forskellige medier og mediekoncepter, og den erfaring, de erhverver, danner grobund for helhedsorienterede og nytænkende projekter og koncepter med cross media potentiale.

INTERNATIONALE ASPEKTER:

Deltagerne i ASF lærer at forstå og udvikle planer for tværeuropæiske coproduktioner. Disse værktøjer samt de internationale kontakter, der knyttes, giver direkte anledning til internationale samarbejder, ansættelser og coproduktioner.

ASF sikrer desuden et godt internationalt samarbejde på talent- og uddannelsesområdet og er med til at sikre TAW's position som international animationsuddannelse, og dermed også skolens muligheder for at tiltrække internationale studerende, undervisere og samarbejdspartnere.

Modellen for samarbejdet kan med fordel benyttes af andre regionale cross media vidensinstitutioner, der ønsker at opbygge nye internationale partnerskaber.

FINANSIERINGSPLAN:

Samlet 3-årigt budget 5.400.000 kr.

Cross Media finansiering: 450.000 kr.

Samlet medfinansiering: 4.950.000 kr.

FORRETNINGSUDVIKLING:

Deltagerne tilegner sig kompetencer inden for udviklingen af multiplatformkoncepter og planlægningen af internationale coproduktioner – begge dele er afgørende på fremtidens cross media område. Disse kompetencer, de internationale kontakter der knyttes og de erfaringer der gøres i projektet vil danne grundlag for en betydelig udvikling den regionale deltagelse i internationale projekter med gode rammer for udnyttelsen af IP-rettigheder.

Viden om forretningsmodeller og –muligheder er en stor del af ASF. Eksempelvis behandler modulet på MOME det østeuropæiske marked, og de muligheder der her er for forretningsudvikling og coproduktioner.

Den projektbaserede arbejdsform lægger desuden op til konkrete forretnings Samarbejder, idet deltagerne får vejledning i forhold til egne projekter, som de efterfølgende kan udvikle og realisere.

INNOVATION:

ASF er med til at sikre det højeste vidensniveau på cross media området, idet den nyeste internationale viden på området både formidles til eleverne og er genstand for en aktiv vidensdeling mellem underviserne: De unge talenter plejes og udstyres med de rette forudsætninger for at udvikle innovative og kreative projekter og samtidig styrkes TAW's forudsætninger for som vidensinstitution at formidle den nyeste viden til såvel studerende som eksterne samarbejdspartnere i regionerne.

SAMARBEJDSPARTNERE:

- Filmakademie Baden-Württemberg i Tyskland. (<http://www.animationsinstitut.de>)
- Gobelins i Frankrig (<http://www.gobelins.fr>)
- Moholy-Nagy University of Art and Design (MOME) i Ungarn (<http://w2.mome.hu/>)
- EU/MEDIA (http://ec.europa.eu/information_society/media/index_en.htm)

BILAG 15:

THE ANIMATION WORKSHOP - PROFESSIONAL TRAINING

INDHOLD:

Professional Training (PT) er et efteruddannelses- og kompetenceudviklingsprojekt udviklet for professionelle animatorer og CG Artists. Projektet løber 2009-2012 og består af et årligt kursus i 3D-karakteranimation og et årligt kursus i CG Art. Begge kurser varer 15 uger.

TAW nyder stor international anerkendelse på efteruddannelsesområdet og har en lang tradition for at udvikle erhvervsmæssige kurser til den europæiske animationsindustri med støtte fra EU's MEDIA Program, institutioner som CARTOON(European Association for Animation Film), samt fra branchen selv.

PT er udviklet med udgangspunkt i TAW's store kendskab til den internationale animationsbranches udfordringer og udvikling. PT skal således efterkomme de seneste års voksende behov for specialiserede og nytænkende 3D karakteranimatorer og CG artists med forståelse for internationale samarbejdsprocesser og interesse i cross media muligheder. Ud over animationsfaglige kompetencer behandler kurset også international forretningsforståelse, og der sigtes på at opbygge deltageres professionelle netværk og kontakt til fremtidige arbejdsgivere, finansieringskilder og samarbejdspartnere.

PT nyder godt af et stort internationalt netværk af institutioner og dygtige professionelle fra især Danmark, Finland, Storbritannien, Frankrig, Spanien, Tyskland og USA. Lærerne på PT-kurserne hentes blandt de bedste i branchen og er internationalt anerkendte eksperter på deres felt.

PT bygger således på et stærkt internationalt fundament og som en del af CROSS MEDIA vil det være muligt også at skabe et stærkt tværregionalt fundament med deltagere fra alle dele af regionerne og en aktiv og målrettet vidensdeling med andre regionale vidensinstitutioner.

FORMÅL:

- at sikre professionelle animatorer adgang til kompetent og internationalt anerkendt efteruddannelse inden for deres fagområde.
- at holde professionelle animatorer ajour med de aktuelle animationsteknologier og ressourcer.
- at skabe kontakt og mobilitet mellem europæiske professionelle for derigennem at styrke udviklingen af ideer og audiovisuelle koproduktioner i Europa.

MÅLGRUPPER:

PT henvender sig til professionelle fra hele den europæiske audiovisuelle industri, men vil som en del af CROSS MEDIA have et særligt fokus på aktører fra Region Midt og Region Nord

For kurserne i 3D karakteranimation er målgruppen især animatorer og undervisere i animation, mens CG Art kurserne henvender sig til character & background designers; concept artists; modellers; set-up, lighting and shading artists; art directors; og undervisere i animation.

REGIONAL UDVIKLING:

PT har potentiale til at tiltrække en lang række professionelle animatorer til Viborg som både deltagere og undervisere. Dermed øges kendskabet til det regionale animationsmiljø og de cross media muligheder, der er i regionerne med øget interesse for international involvering og finansiering til følge.

Som en del af CROSS MEDIA vil PT kunne optimere og udvikle samarbejdet med både virksomheder og undervisningsinstitutioner i regionerne, samt styrke indsatsen for at tiltrække deltagere fra Region Midt og Region Nord.

CROSS MEDIA EFFEKT:

De kompetencer, der opbygges på kurserne i både 3D-karakteranimation og CG Art kan anvendes til produktion rettet imod alle de forskellige cross media platforme. Desuden er der, i den del af kurserne, der omhandler forretningsforståelse og finansieringsmuligheder, fokus på de muligheder og udfordringer der ligger i udviklingen af karakterer, universer og koncepter til flere forskellige platforme og medier. Dette aspekt af PT vil styrkes gennem CROSS MEDIA initiativet.

INTERNATIONALE ASPEKTER:

PRO bygger på et internationalt fundament: Både undervisere og deltagere kommer fra hele verden og kurserne er tilrettelagt til at møde den internationale branches efterspørgsel. Deltagerne får værktøjerne, både i form af faglig opkvalificering og skærpet forretningsforståelse, til at arbejde på de bedste europæiske koproduktioner og til at starte egne internationale projekter og virksomheder.

FINANSIERINGSPLAN:

Samlet 3-årigt budget 3.420.000 kr.

Cross Media andel: 450.000 kr.

Samlet medfinansiering: 2.970.000 kr.

FORRETNINGSUDVIKLING:

PRO udbyder en absolut nødvendig kompetenceudvikling, der styrker konkurrenceevnen for såvel den danske som den europæiske branche. Der er tale om en opkvalificering, der fører til stærkere medieprodukter og dermed også bedre finansieringsmuligheder. Deltagerne udbygger desuden deres forretningsforståelse og dermed også deres lyst til og mulighed for selv at starte virksomheder, projekter og produktioner.

Som internationalt netværk er PRO med til at indlede frugtbare internationale forretningssamarbejder.

PRO trækker en række internationale kapaciteter til Viborg, hvor de kan få et indblik i det audiovisuelle miljø. På den måde virker PRO som en præsentation af regionernes cross media muligheder og kan være med til at skabe internationale forretnings- og investeringsinteresser.

INNOVATION:

Tilrettelæggelsen af PRO's kurser og master classes forholder sig altid til den aktuelle udvikling i branchen. Både i valg af fokusområder og indhold samt den anvendte teknologi finder der derfor en løbende innovation sted. Det er bl.a. undervisernes kompetencer og branchekendskab med til at sikre.

PRO er desuden i et dansk perspektiv unik i både valget af emner og kvalitetsniveau. Der er fx ikke andre efteruddannelsesstilbud i Norden der på så kort tid udvikler 3D kompetencer på et professionelt niveau.

SAMARBEJDSPARTNERE:

EU MEDIA Program
CARTOON AEFA (European Association for Animation Film)
Nordisk Film/Egmont
MEDIA Desk Denmark
Film- og TV-Arbejderforeningen
Producentforeningen

Samt en række danske og internationale medieproduktionsvirksomheder.

BILAG 16:

AKTIVITETSMATRIX:

Projekt	Aktiviteter	Forretnings- udvikling	Kompetence- udvikling	International samarbejde	Tværregionalt	Forskning og innovation	Talent- udvikling
FM	Forskning og rådgivning i kreative processer og tvær-medial udvikling af IP'er		x	x	x	x	
FM	Udvikling og rådgivning i nye forretningsmodeller til tvær-medial udvikling og produktion	x	x	x	x	x	
FM	Etablering af international distributionsplatform for niche-orienterede audiovisuelle produkter	x		x	x		
FM	Udvikling af studieplan for master-uddannelse indenfor nye medier	x	x	x			
FM	Produktion af piloter for tvær-medial udnyttelse af IP'er med henblik på finansiering	x	x	x	x		x
FM	Forskning og implementering af metoder til udvikling af synergi i kreative erhvervsklynger	x	x	x	x	x	
NSSP	Udvikling af fælles promotion platform i Nordsøregionen	x		x	x		
NSSP	Mapping af virksomheder og samtlige relevante ressourcer indenfor av-produktion	x		x	x		
NSSP	Etablering af hjemmeside der fremviser regionernes styrker indenfor av-produktion			x	x		
NSSP	Gennemførelse af salg fremstød for producenter og miljøer ved internationale begivenheder	x		x	x		
NSSP	Udvikling af nye forretningsområder	x	x	x	x		
OW	Gennemførelse af arbejds- og netværksmiljø for animationsbaseret projekt, talent- og kompetenceudvikling		x	x	x		x
OW	Coachet gennemførelse af tematiske eksperimenter for talenter og professionelle		x	x	x	x	x
OW	Vejledning i udviklingen af multi-plattformkoncepter og IP'er	x	x	x	x	x	x
OW	Vejledning i animationsrelaterede finansierings- og forretningsstrategier	x	x	x	x		x
OW	Understøttelse af udvikling af professionelle animationskunstners audiovisuelle produktioner	x	x	x	x	x	
CM	Markedsføring af Region Midtjylland og Region Nordjylland Cross Media ressourcer	x		x	x		
CM	Etablering af langvarigt partnerskabsprojekt med den europæiske medieplatform CARTOON			x	x		

Projekt	Aktiviteter	Forretnings- udvikling	Kompetence- udvikling	International samarbejde	Tværregionalt	Forskning og innovation	Talent- udvikling
CM	Gennemførelse af 3 internationale konferencer for regionernes cross media orienterede virksomheder og institutioner	x	x	x	x		
CM	Facilitering af vidensdeling på cross media området (seminarer, paneldiskussioner, masterclasses)		x	x	x		
CM	Facilitering af netværk for 100-150 europæiske aktører inden for cross media industrien	x		x	x		
ASF	Konsolidering af partnerskabet mellem fire af Europas bedste animationsuddannelser		x	x			
ASF	Udveksling af studerende og nyuddannede talenter fra Danmark, Frankrig, Tyskland og Ungarn		x	x	x		x
ASF	Udvikling af undervisningsstrategier med fokus på IP'er og cross media	x	x		x	x	
ASF	Undervisning i internationale produktionsprocessers planlægnings- og forretningsgange	x	x	x			x
ASF	Opbygning af internationalt talentnetværk, der initierer tværeuropæiske koproduktioner		x	x	x		
PRO	Gennemførelse af 2 halvårige 15 ugers efteruddannelsesforløb i 3D-karakteranimation og CG Art for danske og internationale professionelle		x	x	x		
PRO	Etablering af internationale netværk for professionelle animatorer	x	x	x	x		
PRO	Internationalt orienteret karrierevejledning og kontaktfremstilling for professionelle	x		x	x		
TMx	Udvikling af interaktive digitale formidlingsløsninger til eksempelvis museer, biblioteker, attraktioner, etc.	x	x		x	x	
TMx	Udvikling af digitale oplevelsesbaserede markedsføringsplatforme med et kommercielt og konceptuelt sigte.	x	x	x	x	x	
TMx	Udvikling af digital indholdsproduktion, der sammensmelter film, animation, 3D-computerspil, æstetik og design.		x	x	x	x	
TMx	Udvikling af kunstneriske og kreative innovationsprocesser med et erhvervsmæssigt sigte		x	x	x	x	x
TMx	Udvikling af nye tværgående forretningsmodeller for at sikre realisering af nyudviklede produkter	x		x	x	x	