

Til: ERST, Markedsmodningsfonden
Fra: Komiteen Interactive Denmark v. Jan Neiiendam
Cc: CAT, SharePlay, Producentforeningen
Dato: 22. maj 2013
Vedr.: Ansøgning om partnerskab

Udkast

Projekt: Interactive Denmark – et klyngepartnerskab

Ansøgere: Komiteen bag Interactive Denmark, bestående af Producentforeningen, CAT forsknings- og teknologipark samt Shareplay/Filmby Aarhus v. Aarhus Kommune.

Projektperiode: 01.01.2013 – 31.12.2014, med mulighed for forlængelse til 31.12.2017.

Komiteen bag Interactive Denmark ansøger om at ERST:

- Indstiller til Markedsmodningsfonden, at der bevilges i alt 3,0 mio. kr. p.a., i alt 6,0 mio. kr. til et partnerskab med Interactive Denmark projektet i 2013-2014. Partnerskabet kan forlænges tre år med midler fra Markedsmodningsfonden fra 2015-2017, såfremt milepælene i projektets første del gennemføres på tilfredsstillende vis. ID ønsker en 5-årig medfinansiering fra Markedsmodningsfonden (i alt 15 mio. kr. 2013-2017), men søger i denne omgang om midler til de første to år 2013 og 2014.

Samlet projektbudget: 55 mio. kr.

Bevillingen medfinansieres i samme periode af øvrige partnere, foruden staten, af private partnere, de øvrige danske regioner, herunder med allerede godkendte bevillinger fra Region Hovedstaden og Københavns Kommune. Projektet indgår desuden i tæt samarbejde med andre eksisterende erhvervsfremme- og iværksætteraktører.

Projektpartnere

ID er skabt i form af en komite, bestående af projektets stiftere: Producentforeningen (brancheorganisation for film-, tv- og computerspilproducenter i Danmark), CAT (investerings- og innovationsmiljø for iværksættere inden for bl.a. computerspilområdet) og Shareplay (et erhvervsudviklingsprojekt under Aarhus Kommune v. Aarhus Filmby med særlig fokus på crossmedia og interaktive medier i Region Midt & Nordjylland). Derudover vil komitéens medlemmer være branchefolk, som kan bidrage med netværk fra relevante dele af industrien og kapitalsiden. Komitéens formål er at fremskaffe finansiering til og styre projektet, samt at forbedre adgangen til kapital og løbende udvikle projektets organisation og partnerkreds.

Baggrund

Digitale, interaktive medier med computerspilbranchen i spidsen er på verdensplan inde i en rivende udvikling. Det samlede globale marked for spil er alene 400 mia. danske kr. Forventningen er, at virksomheder inden for alle digitale, interaktive områder opnår årlige vækstrate på 5-8 % de kommende år globalt set. De kreative digitale erhverv, herunder computerspil, indholdsproduktion & computere har især gode vækstbetingelser pga. den fortsatte udbredelsen globalt af smartphones, tablets og bredbånd, hvilket forstærker efterspørgslen.

I Danmark har vi oplevet vækst de seneste år med hele 40 % nye iværksættere fra 2008-2010 alene i computerspilbranchen. Fra 2009 til 2011 er der i denne branche skabt 100 nye arbejdspladser, så branchen i alt har 615 fuldtidsansatte. Når det er sagt, så er det en udfordring, at mange af virksomhederne ikke kommer ind i solide vækstforløb, hvilket ofte skyldes, at de ikke er tilpasset markedet internationalt. Resultatet er, at væksten i omsætning på det digitale, interaktive område ifølge de seneste tal er på 2 % i Danmark. Vi taber kort sagt markedsandele i Danmark i forhold til den globale udvikling.

Der er med andre ord tale om en sektor, hvor der er et stort potentiale og hvor der er et behov for hjælp til at forløse dette vækstpotentiale. Etableringen af Regeringens Vækstteam for Erhverv og design viser, at de kreative digitale erhverv også har fået et nationalt fokus. Konkret anbefaler Regeringen i Vækstplanen for Kreative Erhverv * Design, februar 2013, en styrkelse af væksten inden for digital indholdsproduktion.

Interactive Denmark

Fra computerspil til interaktiv klynge i samspil med andre industrier udenfor klyngen.

Projektet Computerspilzonen, som Erhvervs- og Vækstministeriet har medfinansieret med knapt 9,3 mio. kr. fra 2009-13, har dokumenteret og succesfuldt etableret rammerne for, at spilbranchen kan blive en sund, internationalt orienteret branche med levedygtige virksomheder gearret til vækst. Projektet Interactive Denmark (ID) ønsker at bygge videre på resultaterne og den opnåede viden og data om pt. 163 identificerede danske virksomheder og mere end 2.000 kontaktpersoner, som findes i Computerspilzonen.

ID arbejder for, at Danmark tilkæmper sig markedsandele der svarer til markedsvæksten, der finder sted inden for udbredelse og anvendelse af interaktive digitale medier til globale markeder. I en stadig mere intens, international konkurrence bruger virksomhederne i øget omfang kreative kompetencer til at udvikle, designe og markedsføre deres produkter og services. ID tager derfor bredt fat om det digitale, kreative område, som favner bredere end computerspil. Således inviteres brancher hvori der indgår interaktive elementer som bl.a. reklame, forlag, musik, film mm. med i klyngens aktiviteter.

ID arbejder desuden for at danske spiludvikleres kompetencer bruges i andre brancher, hvor de kan bidrage til innovation, vækst og procesoptimering i det øvrige danske erhvervsliv og offentlige institutioner. I daglig tale bruges begrebet "gamification" til at beskrive når spillemekanismer og design, fx regler, levels, mål, feedback og points, bruges i *ikke*-spil situationer. Gamification kan kort beskrives som en form for procesoptimering, der kan reducere ressourcerne og samtidig forbedre resultatet. Sektorer der ligger uden for klyngen, fx sundhed- og velfærdssektoren, byggeindustrien m.fl., vil herigennem også blive inddraget og kunne drage nytte af aktiviteter i ID. I praksis forventes det at denne del af ID's indsats gennemføres i et nært samarbejde med innovationsnetværket The Animation Hub (p.t under udvikling til et nyt netværk, Innovationsnetværk for Visuel Vækst, under Forsknings- og Innovationsstyrelsen.)

Mål

ID vil fremme væksten nationalt gennem internationalt samarbejde og udsyn. ID har til mål at skabe 2.000 nye job i Danmark, inden for den 5-årige periode projektet skal løbe over. Af disse vil ca. 750 arbejdspladser være inden for de kreative digitale kernevirksomheder og ca. 1.250 andre arbejdspladser vil være afledt heraf (distribution, markedsføring mv.).

ID kan ikke alene sikre, at danske digitale, kreative erhverv når det globale forventede niveau på en årlig omsætningsvækst på 5-8%, men ID medvirker til at skabe økonomisk bæredygtige virksomheder, og fremmer dermed væksten i omsætning og antal arbejdspladser hos kreative digitale danske indholdsproducenter.

ID struktur, indsatsområder og leverancer

Aktiviteter der udføres i ID regi koordineres af et nyoprettet sekretariat (ID klyngesekretariat), der skal stå for den daglige ledelse af projektet. Sekretariatet varetager den løbende drift i samarbejde med de lokale, regionale og statslige iværksætterinitiativer. Desuden samarbejdes der tæt med danske uddannelsesinstitutioner, regionale operatører, kapitalforvaltere og et netværk af private partnere med internationalt udsyn. Sekretariatet skal bemannes med 5 årsværk (3-4 fastansatte), suppleret med ekstern konsulentbistand.

ID fokuserer på tre indsatsområder: Markedsmodning, Kapital og Internationalisering.

Internationalisering indgår i praksis som gennemgående indsatsområde i både markedsmodning, kapital og klyngesekretariatets arbejde. Ud over de tre indsatsområder er der endvidere pt. defineret fire projekter, som klyngesekretariatet og ID's partnere har ansvaret for at gennemføre eller understøtte i projektets første fase (2013-2014).

Målsætningen for de tre indsatsområder opstilles nedenfor og efterfølges af en række konkrete mål/leverancer, der skal leveres indenfor projektets tidsramme. Herefter beskrives leverancerne samlet. De fire projektområder og opgaver i ID klyngesekretariatet beskrives kort i næste afsnit. I bilag 1 findes et overblik over de konkrete services, der skal føre til opfyldelsen af målsætningerne, samt arbejdsfordelingen mellem ID partnerne og ID klyngesekretariatet.

Markedsmodning: ID arbejder på markedsmodningsområdet for at skabe tidlig adgang til klyngenetværk, forbedret national inkubation og hurtigere vækst.

Kapital: ID arbejder på kapitalområdet for at skabe grundlag for investeringsfond, bedre adgang til finansiering i klyngen og øget synlighed og information om DK klynge som investeringsområde.

Internationalisering: ID arbejder på internationaliseringsområdet for at skabe bedre adgang til internationale investorer, hurtigere international vækst, øget international opmærksomhed på DK klynge som investeringsområde, øget international synlighed af DK klynge, adgang til internationalt netværk og international videnindsamling og deling.

Årlige mål/leverancer:

- 25 inkubationsforløb (Et forløb defineres som deltagelse i min. to ID services, herunder fx talentspotning, team-, produkt-, bruger- og teknologiscreening, mentorforløb og informationsmøder for internationale studerende)
- 2 accelerationsforløb (minimum)
- 8 Growing Games workshops
- 15 Spilbar gå hjem møder
- 1 opkvalificerings workshop af nationale klynge inkubationstilbud
- Etablering af investeringsfond med privat og offentlig medfinansiering
- 2 Growing Investors workshops
- 5 internationale klynge ambassadører / personer
- 2 internationale mentorforløb / personer
- 2 internationale eksportmissioner (klyngedeltagelse i konferencer, studieturer mm.)

Beskrivelse af leverancer

Den samlede opgave løses primært gennem forretningsudvikling for kreative digitale iværksættere med særligt stort forretningspotentiale. Hensigten er, at geare etablerede virksomheder, samt nuværende og kommende iværksætternes forretning til markedets behov, så virksomhederne bliver økonomisk bæredygtig.

Der eksisterende i dag i hele landet en række regionale iværksætterinitiativer inden for digitale medier. Disse er bl.a. CAT (Roskilde), The Animation Workshop & Animation Hub (Viborg), Bretteville-huset (Aalborg) og Shareplay & Filmby Århus. I Region Hovedstaden har bl.a. DADIU på Filmskolen samt Orbit på AAU-universitetet i København såkaldte inkubationsforløb. ID vil udbygge de inkubationsordninger, som findes hos de regionale initiativer, så de bliver målrettet til at hjælpe iværksættere med at komme fra idé til produkt præsentation, dvs. de første skridt til afklaringen af om en idé har forretningspotentiale. Dette gøres bl.a. gennem udviklingen af et talentspotningsprogram, et team- og produktscreeningsprogram og et mentorprogram som alle har til formål at øge og støtte klyngens talentmassen med henblik på skabe hurtigere forretningsmæssig succes. Samtidigt vil ID sikre at der findes et samlet system, der kan bringe iværksættere og eksisterende virksomhederne videre i deres forretningsudvikling og internationale salgseffektivitet med udgangspunkt i deres specifikke ståsted. Inkubationsinitiativerne forankres regionalt og gennemføres af Shareplay primært med midler fra de jyske regioner.

Tanken er, at kriterier, der fastlægges hos de respektive iværksætterinitiativer, skal medvirke til at identificere, hvilke ideer/projekter, som har et bæredygtigt forretningspotentiale. Dermed etableres en målrettet indsats, der skal finde "eliten" af kommende iværksættere inden for digitale, kreative medier. Det betyder samtidig, at man får skilt de ideer ud, som ikke er bæredygtige i forretningsøjemed. Det forventes, at de regionale ordninger årligt vil producere ca. 25 iværksættere, der gennemgår et inkubationsforløb. Efter en screening vil minimum to virksomheder årligt, blive tilbudt økonomisk støtte til at indgå i et nationalt acceleratorprogram. Her gennemgår virksomheden et specialiseret forretningsudviklingsforløb, der skal gøre dem i stand til at skabe solid vækst med en økonomisk bæredygtig og international virksomhed. Denne accelerator skal også understøtte virksomheder i klyngen, der allerede er bæredygtige, men som mangler at identificere og skabe et solidt vækstforløb med internationalt udsyn. Accelerator-indsatsen gennemføres i samarbejde med eksisterende støtteordninger og tænkes på sigt forankret i det etablerede erhvervsfremmesystem.

Udover koordinering mellem de regionale iværksætterinitiativer og det nationale acceleratorprogram, skal det nyoprettede klyngesekretariat yde konstant støtte til udvikling og gennemførelse af workshops ved siden af og som supplement til inkubations- og acceleratorforløbene, fx Growing Games. Disse aktiviteter tænkes gennemført primært i hovedstadsområdet med kommunale og regionale midler.

ID vil arbejde for mere og bedre målrettet kapital til virksomhederne. Målsætningen er i første omgang en selvstændig specialiseret investeringsfond med en kapitalbase på 100 mio. kr.. Fonden skal især operere i pre-seed/seed segmentet og skal i form af både kapitalindsud og lånekapital, give især de mindre virksomhederne mulighed for øget adgang til risikovillig kapital. Fonden søges etableret med private og offentlige investorer.

Med oprettelsen af en Growing Investors workshop, et internationalt ambassadør- og mentorkorps samt en række ekspeditioner, vil ID arbejde med at tiltrække international kapital, skabe netværk og øge opmærksomheden på de danske kreative digital virksomhedsmiljøer. Foruden dette vil ID arbejde med klyngeudvikling bl.a. gennem samarbejde med klynger i andre lande om ny viden, netværk, forretningsmodeller, finansiering mv. De konkrete opgaver løses i tæt samarbejde med etablerede støtteordninger, innovationscentre, Eksportrådet, innovationsnetværk, væksthuse m.fl.

ID klyngesekretariat og projektområder

ID klyngesekretariatet står for videnindsamling- og formidling, netværksdannelse, samt identifikation, analyse og dokumentation af nye projekter for udvikling af vækst og arbejdspladser i klyngen. Målsætningen er at skabe mere viden om Danmarks klynge for kreative digitale erhverv, fastholde og udvikle netværket i og udenfor klyngen og synliggøre og mobilisere klyngens interesser. I praksis deles og opsamles viden fra og mellem projekt partnerne i en fælles database.

Årlige mål/leverancer :

- 2 egne hjemmesider (dk/com) og social media tilstedeværelse
- 20 dialogmøder hos klynge virksomheder
- 11 nyhedsbreve
- 20 rådgivningssamtaler
- 6 klynge arrangementer
- Opsamle og formidle data om klynge virksomheder
- Ad hoc deltagelse i kulturevents, høringer, udvalg mm

Klyngesekretariatet skal gennem projektets frie projektmidler løbende medvirke medvirke til at udvikle og understøtte projekter, der kan medvirke til opfyldelsen ad ID's formål. I udgangspunktet har ID identificeret tre projekter, som vil have behov for opmærksomhed og støtte. Disse projekter vedrører gamification, uddannelse og et internationalt besøgsprogram.

Gamification

ID sekretariatet vil arbejde for udvidelse af anvendelsen af spildesign og processer i industrier uden for klyngen. Projektarbejdet vil inkludere en identifikation af hvor der er størst afsætningsmuligheder, identifikation og beskrivelse af de gode businesscases og gennem denne processen udpegning af eventuelle eksisterende virksomheder med vækstpotentiale. Gamification området anses som et centralt udviklingsområde i ID og gennemføres i et tæt samarbejde med innovationsnetværket The Animation Hub, som p.t er under udvikling til et nyt netværk under navnet Innovationsnetværket for Visuel Vækst.

Uddannelse

Det er hensigten at sekretariatet skal understøtte videreudviklingen af basisuddannelserne DADIU (Det Danske Akademi for Digital, Interaktiv Underholdning) og EUCROMA (European Cross Media Academy) med formålet at skabe en tværfaglig international master- og kandidatuddannelse i spiludvikling. ID ønsker endvidere at støtte udvalgte uddannelsers inkubationstiltag fx i forbindelse med Multiplatform Storytelling and Production uddannelsen. Herudover ønsker ID at anvende projektmidler til udvikling af efteruddannelsesprogrammer, masterclasses og andre lignende initiativer, som "Open Workshop/Professional Training" formatet hos The Animation Workshop i Viborg.

Internationalt besøgsprogram

ID sekretariatet vil undersøge mulighederne for oprettelsen af et internationalt besøgsprogram for kreative digital udviklere i Danmark. Hensigten er at tiltrække internationale talenter og øge samarbejdet mellem den danske klynge og internationale klynger.

I øvrigt er det ID's hensigt at etablere en struktur, der kan tiltrække flere eu-projektmidler til klyngen. Fx i form af en fond dedikeret til at understøtte klyngens internationalisering og udvikling af nye projekter og med inspiration fra SharePlay Fonden, der er finansieret gennem regionale og EU-midler. Sådanne midler kan konkret finansiere The Animation Workshops udvikling, ansøgning og drift af EU-projekter, der sikrer relevant internationalisering og kompetenceudvikling af animationsrelateret arbejdskraft til klyngens virksomheder. Konkret vil en årlig støtte med danske midler på 800.000,- kr. resultere i en årlig EU/partner medfinansiering på ca. 4,0 mio. kr.

Budget

ID søges finansieret af offentlige såvel som private aktører. Ansøgerne forestiller sig en grundfinansiering fra de private partnere samt alle fem regioner, da projektet har et nationalt fokus, og dermed dækker alle danske regioner.

Projektet har på nuværende tidspunkt opnået medfinansiering fra Københavns Kommune på 2,0 mio. kr. i 2013 med gode muligheder for følgeinvesteringer i 2014-2017. Regionsrådet i Region Hovedstaden har godkendt 2,4 mio kr. til støtte i 2013 & 2014, med forbehold for statens støtte gennem Markedsmodningsfonden, og mulighed for yderligere støtte i 2015-2017. Der er endvidere positive drøftelser med landets øvrige Regioner om finansiering til projektet på linje med finansieringen fra Region Hovedstaden.

Vækstteamet for Kreative Erhverv og Design har anbefalet at staten medfinansierer projektet. Ligeledes har flere private aktører givet positive tilkendegivelser om medfinansiering. Indtil videre har man fået økonomisk tilsagn fra CAT, Producentforeningen, Shareplay/Filmby Aarhus samt Microsoft Danmark.

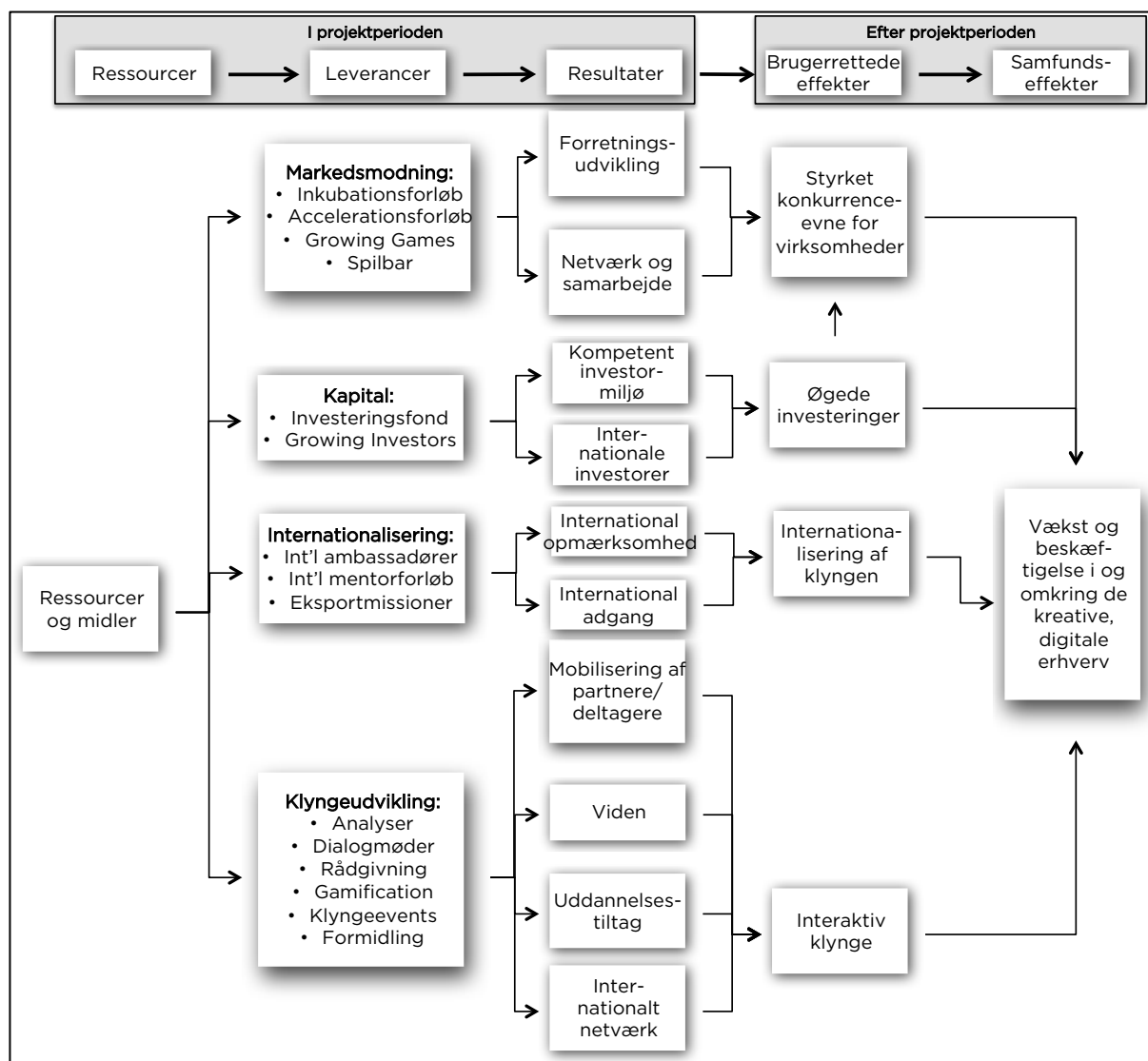
Den forventede årlige finansiering af ID ser således ud:

Finansiering	Budget pr. år, kr.
Private	2.000.000
Staten	3.000.000
Regioner & Kommuner	6.000.000
Årligt i alt	11.000.000

Bilag 2 indeholder et overblik over økonomi og finansiering inkl. kommentarer.

Hvad skal ID måles på?

Nedenfor er ID projektet illustreret med en logisk model, der viser sammenhængen mellem projektets leverancer og resultater til brugerrettede effekter og samfundsmæssige effekter. Ressourcer, leverancer og resultater er det som foregår inden for projektperioden 2013-2017. Frem til og med resultater er det muligt at kvantificere de opnåede leverancer og resultater. De brugerrettede effekter og samfundsmæssige effekter er det som resultaterne fører til efter projektperioden. For at måle projektets værdi, er det nødvendigt at måle på de effekter, ID genererer for virksomhederne og aktørerne i klyngen.



Fra leverancer til effekter

ID's leverancer falder inden for de tre grupper af services – markedsmodning, kapital og internationalisering – samt sekretariatets indsats for klyngeudvikling. Projektets leverancer vil producere en række resultater, herunder mobilisering af partnere i klyngen, netværk både i klyngen og internationalt og forretningsudvikling for virksomheder. Alle resultaterne bidrager til effekter for brugerne, altså de kreative digital virksomheder og andre aktører i og udenfor klyngen. ID vil i sin evaluering og afrapportering have fokus på følgende effekter:

- **Styrket konkurrenceevne for virksomheder:** Effekten af markedsmodningsindsatsen er styrket international konkurrenceevne for virksomhederne og aktørerne i klyngen. Resultatet for virksomhederne i klyngen er forretningsudvikling, øget bæredygtighed, netværk og relationer med nye samarbejdspartnere, som tilsammen vil styrke deres konkurrenceevne.
- **Øgede investeringer:** Gennem oprettelsen af en selvstændig investeringsfond og udviklingsforløb for investorer, vil ID skabe et kompetent investormiljø omkring klyngen og tiltrække internationale investorer. På længere sigt vil resultaterne være med til at øge antallet og mængden af investeringer i klyngen.
- **Internationalisering af klyngen:** Gennem ambassadører, mentorforløb og eksportmissioner vil ID give adgang til nye markeder, investorer og partnere for de kreative digitale virksomheder. På længere sigt vil resultaterne bidrage til øget internationalisering af klyngen, som vil løfte virksomhedernes konkurrenceevne yderligere.
- **Interaktiv klynge:** Effekten af sekretariatets indsats er etablering af en stærk klynge omkring de virksomheder og aktører baseret på digital indholdsproduktion. Klyngen indeholder kreative digitale virksomheder, uddannelsesinstitutioner, investorer og internationale relationer. Gennem udviklingsprojektet Gamification vil klyngen arbejde aktivt med forretningsudvikling i andre industrier baseret på klyngens kompetencer, produkter og services.

Indikatorer til at vurdere effekter

For at kunne vurdere ID projektets effekter, vil projektet blive målt med indikatorer inden for hvert indsatsområde, der er med til at afdække, hvilken effekt ID har genereret. En indikator er et tegn på ønskede forandringer, som er med til at beskrive i hvor høj grad effekten er opnået og hvor udbredt effekten er blandt brugerne.

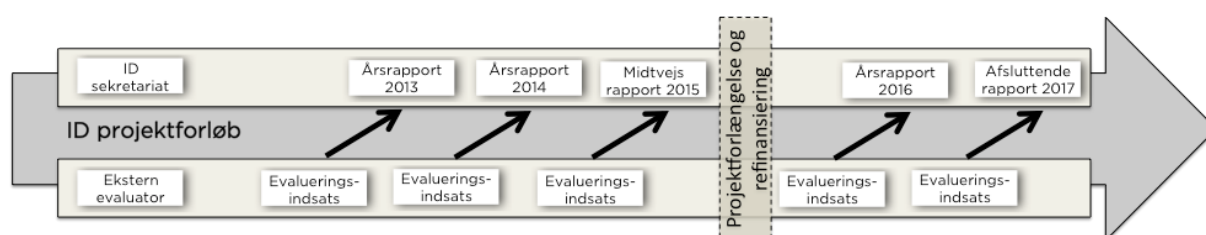
De konkrete indikatorer vil blive udviklet af, og i samarbejde med, en ekstern evaluators, som får til opgave at evaluere og effektvurdere ID. Eksempler på indikatorer er:

- Antallet af samarbejder, der skabes i klyngen (klyngeudvikling)
- Andelen af nye iværksættere, der danner virksomhed (markedsmodning)
- Andelen af virksomheder i klyngen, som opnår forretningsudvikling i form af produktudvikling, organisering, omsætningsvækst eller lign. (markedsmodning)
- Andelen af virksomheder, der starter internationale samarbejder (internationalisering)

Evalueringsplan

Evalueringen af ID vil blive forestået af en ekstern evaluator, som tilknyttes projektet ved opstart og følger projektet undervejs. Den eksterne evaluator vil have til opgave at udvikle et evalueringsdesign med tilhørende indikatorer, som bruges i den årlige afrapportering omkring projektets resultater og effekter, ligesom evaluator vil bidrage med anbefalinger til ændringer i projektet.

ID's sekretariat vil årligt rapportere med én samlet statusrapport til alle medfinansierende partnere, der giver overblik over projektets udvikling, de afviklede aktiviteter og leverancer, projektets økonomi, og som indeholder bidrag fra den eksterne evaluator omkring opnåede resultater og effekter.



Forslag : Vurdering og indstilling fra ERST sekretariatet til bestyrelsen for Markedsmodningsfonden

Projektet beskæftiger sig med en branche, der de seneste år har opnået relativ høj vækst på verdensplan. Derfor er det positivt, at projektet giver Danmark mulighed for at fat i en større del af denne vækst ved at skabe virksomheder og arbejdspladser inden for området. Dette vil særligt have positiv effekt på den nationale styrkelse og videreudvikling af den danske kreative klynge. Samlet set vurderes det, at projektet flugter godt med aktuelle nationale og regionale erhvervsstrategiers indsatsområder for hhv. stærke erhvervsklynger og vækstiværksættere med en international tilgang, og dermed målene om øget beskæftigelse i klyngeerhverv og markedsmodning af spirende virksomheder indenfor sektorer med større potentiale baseret på danske styrkepositioner.

Sekretariatet anbefaler, at Markedsmodningsfondens medfinansiering af projektet i første omgang bør begrænses til 2013 og 2014. Herved optimeres finansieringen ift at klynge arbejdet kan begynde baseret direkte på allerede foretagne offentlige og private investeringer i Computerspilzonen, men med begrænset risiko for partnerskabets nye sammensætning både i indhold og partnerkreds. Herudover giver dette mulighed for at effekterne fra projektets første 20-24 måneders drift kan understøtte en mere fuldkommen opfølgende investering i 2015-2017 partnerskabet fra Markedsmodningsfonden.

Bilag 1. Services og arbejdsdeling i ID

Bilag 1 er en oversigt over services, leverancer, budget og arbejdsfordeling i ID.

Services er ID opgaver som relaterer sig direkte til klynge virksomhederne og er fordelt på henholdsvis markedsmodning, kapital og ID klyngesekretariatet. ID tilbyder en række services på nationalt plan og en række services på internationalt plan, således at de tre indsatsområder (markedsmodning, kapital, internationalisering) er dækket ind.

I yderste højre kolonne er indført initialer for projektlederen (lead), som også er ID partnerne. (SP = SharePlay, CAT = CAT, ID = ID klyngesekretariat)

1. Markedsmodning

- Forretningsudvikling fra inkubation til acceleration

<p>Antal leverancer i alt 2013-2014</p>	<p>50 inkubationsforløb 4 accelerationsforløb 16 Growing Games workshops 30 Spilbar gå hjem møder 2 opkvalificerings workshop af nationale klynge inkubationstilbud 10 internationale klynge ambassadører / personer 4 internationale mentorforløb / personer 4 internationale eksportmissioner.</p>	
<p>Budget andel i tkr. 2013-2014</p>	<p>Forløb 7.500 Konference 700</p>	
		<p>Lead</p>
<p>Services på nationalt plan</p>	<p><u>Fase 1 : Tidlig adgang til klyngenetværk og forbedret national inkubation.</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Talentspotningsprogram. (agentmodel) 2. Informations- og netværksmøder for internationale studerende i DK. 3. Branche netværksarrangement Spilbar. 4. Team- og produktscreeningsprogram. (agentmodel) 5. Bruger- og teknologitestningsprogram. 6. Mentorprogram. 7. Forretningsudviklings workshops Growing Games. 8. Nationale standarder og benchmarks for regionale inkubationsforløb. 9. Opkvalificerings workshops af regionale klynge inkubationstilbud. <p><u>Fase 2 : Hurtigere vækst.</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Vækstforløb (accelerator) for etablerede klynge virksomheder. <ul style="list-style-type: none"> - Adgang til eksisterende danske accelerationstilbud i samarbejde med bl.a. StartupBootcamp, Orbit, Accelerace / Launch Pad Denmark. - Øget adgang til nationale og internationale investorer. - Styrket go-to-market og monetariseringsstrategi. 	<p>SP/ID SP/ID SP/ID SP/ID SP/ID SP/ID SP/ID ID SP ID</p>

<p>Services på internationalt plan</p>	<p><u>Adgang til internationalt netværk.</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Internationalt ambassadørprogram. <ul style="list-style-type: none"> - Adgang til internationale forretningskonsulenter og mentorer. - Adgang til internationalt netværk og samarbejdspartnere. 2. Kontaktlister på internationale pr. bureauer, publishers, distributører, indholdsudviklere mm. <ul style="list-style-type: none"> - Lettere entre på udenlandske markeder for DK klynge. <p><u>Hurtigere international vækst.</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Vækstforløb (accelerator) med internationalt fokus. <p><u>Øget international synlighed af DK klynge.</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. International promotion af DK klynge gennem eksportmissioner, fx gennem deltagelse i konferencer, messer og eksisterende eksport støtte system. <ul style="list-style-type: none"> - Forberedelse til mødet med internationale samarbejdspartnere. - Adgang til internationalt netværk og kapital. - Synliggørelse af investeringspotentiale på udenlandske markeder. 	<p>ID/SP</p> <p>ID/SP</p> <p>ID/SP</p> <p>ID/SP</p>
---	--	---

2. Kapital

- Måltrettet kapital og øget udenlandske investeringer i DK klynge

<p>Antal leverancer i alt 2013-2014</p>	<p>Etablering af investeringsfond 4 Growing Investors workshops Promotion materiale Kapitalrejsen.dk (ny version)</p>	
<p>Budget andel i tkr. 2013-2014</p>	<p>Projektledelse 1.500</p>	
		Lead
<p>Services på nationalt plan</p>	<p><u>Bedre adgang til finansiering i klyngen.</u></p> <p>10. Beslutningsgrundlag for dansk investeringsfond måltrettet klyngen. - Afdækning af potentielle private partners investeringsvillighed. - Afdækning af DK klynge businesscases' udfordringer i nuværende kapitalfødekæde.</p> <p>11. Udvidet national investorliste, med potentielle investorer i bl.a. revisionsbranchen, forlagsbranchen mm.</p> <p>12. National investor, udgiver - og interesseliste på serious games/gamification området.</p> <p>13. Investeringsworkshop forløb Growing Investors.</p> <p><u>Øget synlighed og information om DK klynge som investeringsområde.</u></p> <p>1. Promotion materiale; Invest in Danish creative digital companies. - Afdækning og synliggørelse af de gode businesscases. - Informere om investeringsmulighederne på serious games/gamification området.</p> <p>2. Kapitalrejsen.dk / ny version.</p>	<p>ID/CAT CAT CAT CAT CAT CAT CAT CAT CAT CAT</p>
<p>Services på internationalt plan</p>	<p><u>Bedre adgang til internationale investorer og øget international opmærksomhed på DK klynge som investeringsområde.</u></p> <p>3. Investeringsseminar Growing Investors.</p> <p>4. Promotion materiale; Invest in Danish creative digital companies.</p> <p>5. International investorliste, med potentielle private investorer.</p> <p>6. International investor, udgiver – og interesseliste på serious games/gamification området.</p> <p>7. Afdækning af internationale markeder med vækstpotentiale for klynge virksomheder.</p>	<p>CAT CAT CAT CAT CAT</p>

3. ID klyngesekretariat

- National koordinering, videnindsamling- og formidling, netværksdannelse og nye projekter

<p>Antal leverancer i alt 2013-2014</p>	<p>2 egne hjemmesider (dkcom) og social media tilstedeværelse 40 dialogmøder hos klynge virksomheder 22 nyhedsbreve 40 rådgivningssamtaler 12 klynge arrangementer Ad hoc deltagelse i kulturevents, høringer, udvalg mm. Opsamling og formidling af data om klynge virksomheder</p>	
<p>Budget andel i tkr. 2013-2014</p>	<p>Analyser 2.000 Projekter 5.000 Lokaleleje 250 Løn 4.500 Administrations omkostninger inkl. evaluering 550</p>	
		<p>Lead</p>
<p>Services på nationalt plan</p>	<p><u>Mere viden om DK klynge.</u></p> <p>14. Klynge database med kontaktinfo., virksomheds- og brancheprofiler. 15. Videnindsamling og dokumentation om og til klyngen. Fx effektanalyser, videnpapir og foranalyser og deltagelse i nationale konferencer. 16. Synliggørelse af nationale klynge kontorfællesskaber.</p> <p><u>Fastholde og udvide netværket i og uden for klyngen.</u></p> <p>1. Afholde arrangementer for klyngen: Gå-hjem-møder, morgenmøder, årsmøde, seminar og workshops. 2. Dialogmøder hos klynge virksomheder. 3. Website, nyhedsbreve og tilstedeværelse på sociale medier. 4. Rådgivning i forhold til nationale markedsmodningstilbud.</p> <p><u>Synliggøre klyngen i DK.</u></p> <p>1. Deltagelse i kulturevents fx CPH Games Event, SPOT, GameJam etc. 2. Kontakt til nyhedsmedier.</p> <p><u>Projektområder.</u></p> <p>1. Gamification / udvidelse af spildesign og processer til andre industrier. Herunder:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identifikation af brancher hvor serious games/gamification har størst potentiale for afsætning. - Dialogmøder mellem andre virksomheder/brancher og spilbranchen. - Identifikation og beskrivelse af gode businesscases, herunder 	<p>ID ID CAT ID ID ID ID ID ID ID ID CAT</p>

	<p>virksomheder med vækst potentiale.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Støtte det offentlige med at formulere deres behov som aftagere af serious games. - Adgang og samarbejde med eksisterende innovationsnetværk og arrangementer fx Innovationsnetværket for Visuel Vækst (under stiftelse) og Design Society Change Works arrangementer. <p>2. Uddannelses aktiviteter.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Understøtte DADIU og EUCROMA's videre udvikling af kandidat og master uddannelser med internationalt sigte. <p>3. Internationalt besøgsprogram.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fundament for internationalt besøgsprogram for kreative digitale udviklere i Danmark. 	<p>ID/CAT</p> <p>ID</p> <p>SP/ID</p> <p>ID</p>
<p>Services på internationalt plan</p>	<p><u>International netværksdannelse og videnindsamling.</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 8. Studieturer til internationale klyngepartnere. 9. Besøg af internationale klyngepartnere i DK. 10. Deltagelse i internationale konferencer mm. 11. Interactive Denmark website på engelsk. <ul style="list-style-type: none"> - Global adgang til informationer om DK klynge. - Synliggørelse af DK klyngevirksomheder. - Adgang til ID services. 12. Afdækning af muligheder for serious games/gamification området i de nye EU-programmer. 	<p>ID/SP</p> <p>ID/SP</p> <p>ID/SP</p> <p>ID/SP</p> <p>CAT/ID</p>

Bilag 2. Økonomi og finansiering med kommentarer

Samlet budget 55 millioner kr. fra 2013-2017. Alle beløb i tkr.

Aktivitet	2013	2014	2015	2016	2017
Inkubations- og accelerationsforløb	2.000	5.500	4.500	4.500	4.500
<i>Driftsomkostninger:</i>					
Analyser	1.500	500	500	500	500
Projektmidler	2.000	4.500	2.000	2.000	2.000
Konferencer	200	500	500	500	500
Lokaleleje	100	150	150	150	150
Sekretariat, løn m.m.	1.500	3.000	3.000	3.000	3.000
Adm. omkostninger	200	350	350	350	350
I alt	7.500	14.500	11.000	11.000	11.000

Finansiering	Budget pr år, tkr.
Private	2.000
Staten (MMF)	3.000
Regioner & Kommuner	6.000
Årligt i alt	11.000

Kommentarer til enkeltposter i udgiftsbudgettet:

Inkubations- og acceleratorforløb: Budget er afsat til udgifter til konsulenter, instruktører, udvikling af workshopforløb m.v. For de udvalgte virksomheder er selve udviklingsforløbet gratis, mens eksterne omkostninger (til f.eks. udvikling af prototyper, medarbejdere, underleverandører, supportvirksomheder, rejser etc.) betales af virksomheden selv.

Projektmidler afsættes til give ID-sekretariatet mulighed for at yde kontant støtte til udvikling og gennemførelse af workshops udenfor inkubations- og accelerationsforløbene, udbygning af basisuddannelser (DADIU, EUCROMA), udvikling af efteruddannelsestilbud, afholdelse af master-classes o.l.

Evalueringssomkostningerne forudsættes afholdt inden for adm. omkostningerne.

Sekretariat: Der forudsættes etableret et sekretariat med en kapacitet på i alt ca. 5 årsværk, hvor 3-4 vil være fastansatte især med opgaver inden for koordinering med de regionale og internationale initiativer, vidensdeling, analysearbejde, gennemførelse af evalueringer, etablering og styring af især acceleratorprogrammet (tilknytning af konsulenter, screening, tilrettelæggelse af forløb, rejseomkostninger m.v.).

Sekretariatet er ca 50% større end Computerspilzonens sekretariatet. Erfaringerne herfra har været, at det kræver flere kræfter (herunder også flere muligheder for at tilknytte konsulenter på projektbasis) at komme effektivt og hurtigt til målene. Et stærkt sekretariat med en international orientering er en væsentlig forudsætning for dynamikken.

Computerspilzonens opgaver er afsluttet medio 2013. En del arbejde vedr. ID er forberedt i første halvår af 2013, men der kan først sættes fuld kraft på etableringen med bevillingen fra Markedsmodningsfonden. Første opgave er at få etableret inkubations – og acceleratorsystemerne, herunder at få foretaget udvælgelse af de første deltagere. Det skønnes derfor, at finansieringsbehovet i 2013 vil være relativt lavt – og til gengæld højere i det følgende år.

Fordelingen af budgettet på år er et foreløbigt skøn, der primært skal markere den forventede rytme i projektets økonomiske udvikling.