Nachhaltigkeitsstrategie Technologie-Festival in Gelsenkirchen-Ückendorf

Empfehlungen von mxr storytelling, 15.11.2021

Ausgangslage

Mit der Durchführung des (im Förderzeitraum) zweiten Places _ VR Festivals im September 2021 und der entsprechenden Nachbereitung (bis Ende 2021) endet die Landesförderung für das Projekt. Gesucht ist eine zukünftige Konzeption, die eine nachhaltige Finanzierungs- und Beteiligungsstruktur zur Weiterführung des Festivals umfasst.

An Erfolgen anknüpfen

Die Events 2020 und 2021 sind in entsprechenden Dokumenten ausgewertet. In einer Gesamtschau halten wir folgende Ergebnisse im Sinne einer nachhaltigen Fortentwicklung für besonders relevant.

- Erfolg: Das Festival wurde von StartUps und Hochschulen gerne und erfolgreich als Bühne genutzt, das belegen:
    - die hohen Bewerbungszahlen
    - die Herkunft der Hochschulen und Start-Ups aus dem ganzen Bundesgebiet und dem europäischen Ausland
    - die positiven Rückmeldungen der beteiligten Hochschulen und StartUps
- Erfolg: Das Festival hat die große Bandbreite von Anwendungsmöglichkeiten von XR dargestellt, das belegen:
    - die vertretenen Branchen unter den Programmpartnern
    - die hohe Themenvielfalt und das hohe Interesse an Vorträgen und Paneldiskussionen
- Erfolg: Das Festival hat innovative Formate erfolgreich und nachhaltig durchgeführt und mit “eigener Note” entwickelt. Dies wird unter anderem durch folgende Beobachtungen deutlich:
    - Die Prototypen der Hackathon-Teams wurden von Fachleuten als qualitativ hochwertig bewertet.
    - Schon innerhalb von zwei Jahren sind Nachhaltigkeitseffekte sichtbar: Hackathon-Teams nehmen im Folgejahr beim Start-Up-Pitch teil; StartUps aus dem Pitch nehmen im Folgejahr als Programmpartner teil.
- Erfolg: Die Marke Places _ VR Festival wurde erfolgreich etabliert, das wird u.A. belegt durch:
    - ein hohes Medieninteresse
    - Beteiligung namhafter und international etablierter StartUps
    - gute Vernetzung mit und in relevanten Communities der deutschen XR-Szene
    - namhafte Besetzung der Fachjurys (Jury-Honorare wurden nicht gezahlt)
- Erfolg: Dem Event gelang es eine inspirierende Festivalatmosphäre zu erzeugen, die interdisziplinäres Networking förderte, das zeigen:
    - die überaus positiven Feedbacks der beteiligten Partner
    - die ausschließlich positiven Nachberichte in den Medien
- Teilerfolg: Dem Festival gelang es erfolgreich mit Stiftungen, Vereinen und Institutionen zusammenzuarbeiten und so zusätzliche Programmbausteine umzusetzen. Im Bereich Sponsoring gelang es nur eingeschränkt, privatwirtschaftliche Partner zu gewinnen. Ebenfalls konnten die großen Hard- und Software-Hersteller bisher nicht für eine Zusammenarbeit gewonnen werden.
- Ausbaufähig: Das Vorhaben, Entscheider:innen von KMUs als Zielgruppe zu gewinnen, um diesen praxisnahe Anwendungen der XR-Technologie näher zu bringen, blieb hinter den Erwartungen zurück.

Empfehlungen und Ableitungen

Fortführung des offenen Konzepts und keine Kommerzialisierung

Einer Entwicklung des Projekts hin zu einer Messe-ähnlichen Veranstaltung mit Eintrittsgeldern und Standgebühren rechnen wir geringe Erfolgsaussichten zu. Die XR-Szene (Einzelpersonen und Unternehmen die XR-Hard- und Software herstellen) agiert zunehmend international, die Vernetzung geschieht immer mehr rein digital. Dies wird zur Herausforderung für die stark standortgebundenen Ziele der Wirtschaftsförderung Gelsenkirchen. Wir sehen gegenwärtig keine Chance in Gelsenkirchen ein Event von entsprechender Größe zu etablieren, das allein von Eintrittsgeldern, Standgebühren und Sponsorengeldern getragen wird. Wir machen hauptsächlich folgende Gründe aus:

- Fehlendes Image Gelsenkirchens als Innovationsstandort
- Wenig Tradition, Know How und Struktur als Messestandort
- Fehlendes Umfeld an XR-produzierenden Unternehmen, Instituten und Forschungseinrichtungen (der Fachbereich Informatik der Westfälischen Hochschule bildet hier die Ausnahme)
- Starke Konkurrenz von internationalen (z.T. mit erheblichem zeitlichem Vorsprung) und rein digitalen Events (Trend verstärkt durch die Corona-Pandemie)

Wir empfehlen, mit der Marke Places _ VR Festival weiterhin einen offenen, zugangsfreien und partizipativen Ansatz zu verfolgen, auch wenn dies bedeutet, nicht-kommerzielle Geldgeber gewinnen zu müssen. Folgende Argumente sprechen dafür, das Projekt in diese Richtung weiterzuführen:

- XR-Technologien können in einer Vielzahl von Branchen und Lebensbereichen sinnvoll angewendet werden, allerdings ist hier vielfach noch Grundlagenarbeit zu leisten (im Sinn von Aufklärung/Information, Forschung und Entwicklung). Diese Grundlagenarbeit wird oft von Einzelpersonen, Hochschulen oder Start-Ups (Frühphase) betrieben, die Ideen und Produkte sind meist noch nicht kommerziell tragfähig.
- Eine demokratische Bearbeitung digitaler und technologischer Themen ist auf dem Weg in eine gerechte digitale Gesellschaft geboten. Es gibt unserer Einschätzung nach keine Veranstaltung, die dies zur Zeit für den XR-Bereich in den Fokus stellt.
- Das Projekt kann weiterhin im Zusammenspiel mit den jüngsten Image-Erfolgen Gelsenkirchens (Digitale Modellkommune, Startups Internetsicherheit, Erweiterung Wissenschaftspark) zum Imagewandel der Stadt beitragen.

Aufweitung auf weitere Referate und städtisches Commitment

Places als Projekt der Wirtschaftsförderung treibt die Standortentwicklung in Gelsenkirchen-Ückendorf erfolgreich voran. Das konkrete Ziel der Ansiedlung von XR-Unternehmen ist nicht kurzfristig zu erreichen (vgl. Standortfaktoren oben). In der Veranstaltungsvorbereitung (call for participation) ist ein starkes Interesse von Akteur:innen zu spüren, die nicht (nur) unternehmerisch aktiv sind. Wir empfehlen, den Blick zu weiten und weitere städtische Themen und Referate in die zukünftige Strategie mit einzubeziehen, z.B. Kultur, Bildung, Stadtplanung, Tourismus.

Für eine nachhaltige Etablierung des Places _ VR Festivals in Gelsenkirchen ist ein erneutes öffentliches Bekenntnis der Stadt (Politik/Verwaltung) zum Thema Extended Reality anzustreben. Es sollte deutlich werden, dass Gelsenkirchen langfristig das Thema besetzen will und in welcher Art und Weise das geschehen soll (Empfehlung: forschend, experimentierfreudig, demokratisch). Andere Städte in Deutschland haben dies bereits in ähnlicher Weise getan, z.B. HANNOVR oder XR HUB Bavaria.

Flexibilität und Kontinuität (langer Atem)

Eine erneute Durchführung der Veranstaltung nach bewährtem Muster ist für das Jahr 2022 bereits unrealistisch. Die Erfahrungen zeigen, dass insbesondere für die Mittelbeschaffung mehr Zeit notwendig ist. Wir empfehlen, das Thema 2022 weiterhin zu besetzen und kleinere Formate (z.B. Bausteine aus dem bisherigen Festival) umzusetzen, dies kann evtl. auch über das Jahr verteilt geschehen. Auch mittelfristig könnte eine *gestückelte* Umsetzung eine Zukunftsperspektive sein, die dann unter der Marke Places _ VR Festival zusammen kommuniziert wird.

Der Aufbau der Marke Places und die Präsenz des Themas XR in Gelsenkirchen sollte kontinuierlich fortgeführt werden. Um Erfolge (Imagewandel Gelsenkirchens, Places als Szene-Treff) zu verstetigen, braucht es einen langen Atem. Die Markenkommunikation sollte dringend (auch in Event-ärmeren Phasen) aufrecht erhalten werden, um keine Reichweitenverluste zu riskieren. Von diesem “langem Atem” würden sowohl die Stadt Gelsenkirchen, das Land NRW als auch besonders Gründer:innen und Gründungswillige profitieren.

Verortung und Weiterentwicklung

Nach der Ausgabe 2021 tritt das Projekt Places in eine neue Phase ein. Das Ende der zweijährigen Förderphase bietet die Chance einer echten Weiterentwicklung. Als Gastgeber, Bühne und Vernetzungsplattform hat sich Places bewährt. Die Akteure in Gelsenkirchen haben viel über die Technologie gelernt und inzwischen eine Haltung dafür entwickelt, wie Extended Reality sinnvoll eingesetzt werden kann. Ziel sollte es nun sein, XR am Standort Gelsenkirchen/Bochumer Straße nachhaltig zu verankern. Ein Anfang ist schon länger gemacht – mit einigen VR-Unternehmungen, die hier im Quartier beheimatet sind (VRoom & Almapark (Freizeit), CoWin & FutureWork / Halfmannshof (Arbeitsforschung)). Diese sollten in die Weiterentwicklung einbezogen werden, denkbar sind hier Projektkooperationen, Marketingkooperationen oder assoziierte Partnerschaften.

Wir empfehlen die Einrichtung und den kontinuierlichen Betrieb eines XR-Labors im Quartier Bochumer Straße, in dem neue Projekte und Produkte entstehen können. Mit diesem Labor könnte die Marke Places eine dauerhafte physische Adresse bekommen. Weitere Formate und Events (s.u.) unter dem Titel Places könnten hier ebenfalls verankert werden (Hinzunahme weiterer Locations bei Bedarf).

“Verortung” meint noch einen weiteren Aspekt. Wir empfehlen in Zukunft Projekte zu entwickeln, die Extended Reality mit Themen des Quartiers in Verbindung bringen. Bei der Suche nach Anknüpfungen sollten folgende Fragen leitend sein:

- Was sind die spezifischen Besonderheiten des Quartiers und wie eignen sich diese als Testfall für neue XR-Anwendungen? ⭐
- Welche Probleme des Quartiers können mit XR bearbeitet werden? ❗
- In welchen Bereichen bietet das Quartier good-practise-Beispiele und wie können diese Ansätze mit XR noch verbessert werden? 👍🏻

Wie schon bei den bisherigen Places-Aktivitäten sollten auch bei den zukünftigen Projekten prototypische Entwicklung & Experiment auf der einen und Übertragbarkeit & Alltagsrelevanz auf der anderen Seite fokussiert werden. Die Entwicklung neuer XR-Produkte und -Projekte im Quartier soll dabei immer über das Quartier hinausweisen und grundsätzliche Fragestellungen bearbeiten. Ziel sollte immer Transfer (und Skalierung) sein: auf andere Quartiere, Kommunen oder Länder bzw. auf andere Unternehmen, Organisationen oder gesellschaftliche Gruppen.

Zukunftsthemen und Projektideen

Im Zuge der Nachhaltigkeitsstrategie wurden Ansätze ausgearbeitet, die das Vorhaben (XR-Technologie in Gelsenkirchen etablieren) weiter verfolgen und weiterentwickeln. Diese Ansätze wurden iterativ fortgeschrieben, inkrementell getestet, mit Erfahrungen abgeglichen und regelmäßig neu priorisiert (in Anlehnung an Methoden aus dem Agile Management). Die folgende Liste stellt die höchst-priorisierten Ansätze zum Zeitpunkt des Projektabschluss im November 2021 dar. Die wichtigsten Kriterien für die Priorisierung waren:

1. Umsetzungswahrscheinlichkeit: Wie wahrscheinlich findet der Ansatz Kunden, Partner, Finanziers?
2. Passung: Wie sinnvoll ist eine Verortung im Quartier Bochumer Straße (s.o.)?
3. Konkurrenz- bzw. Marktsituation: Wer verfolgt diesen Ansatz bisher?

Besonderheiten Quartier	Projektidee	Skalierungspotential	Ideen Partner
Als Kreativquartier etabliert, Kreativwirtschaft ist Motor des Wandels 👍🏻 Viele Kreative bisher wenig digital aufgestellt ❗	Akademie / Ausbildungsort / Ausbildungsprogramm für Akteure der Kreativwirtschaft (aus dem Ruhrgebiet) für digitale Kompetenzen im Bereich XR	Einzugsbereich sukzessive erhöhen Aufweitung auf andere Branchen Rein digitale und damit weltweit verfügbare Lösungen	ecce
Zentrale der Talentförderung NRW 👍🏻 Demografisch sehr junges Quartier ⭐ Hohe Armut und verbreitet schlechte Bildungschancen ❗	XR-Programmierschule für Kinder- und Jugendliche mit schlechten Bildungsschancen	Hoher Änderungsdruck auf das deutsche Bildungssystem im Thema Digitalisierung Bildungsgerechtigkeit als globales Thema	Gesamtschule Ückendorf Talentzentrum NRW Zukunftsstadt 2030 (Agenda-Büro) Stiftungen mit Schwerpunkt Bildungsgerechtigkeit
IT-Gründungen (Cluster) 👍🏻 Freiraum zum Experimentieren vorhanden, günstige Mieten ⭐ Urbanes Quartier, Imagewandel (up & coming) ⭐	Newcomer-Award für Studierende (less than an incubator, more than a hackathon), Zielgruppe gründungswillige Studierende Anknüpfung an das Konzept Newcomer Award 2021 (nicht umgesetzt)	Wettbewerbsideen umsetzen / skalieren Internationaler Wettbewerb	Westfälische Hochschule Places-Netzwerk aus den vergangenen Hochschul-Awards
Spannende Off-Locations für Kunst und kreative Projekte ⭐👍🏻 Großer Erfahrungsschatz mit Ausstellungen und Residenzen 👍🏻	Mit Kunstinstallationen im öffentlichen- und Alltagsraum neue Räume und neues Publikum für neue (=digitale) Künste erobern	Digitale Kunst nachhaltig am Standort verankern Touristische Vermarktung	Neue Künste Ruhr Musiktheater im Revier Insane Urban Cowboys, Szeniale
Massiver Umbau / Stadterneuerung ⭐ ❗	Partizipation bei Umbauprojekten mittels XR: Digital Twin der Bochumer Straße als Modellprojekt Projektskizze Modellprojekt	Alle Städte der Welt stehen unter hohem Anpassungsdruck durch den Klimawandel	Baukultur NRW lala.ruhr vernetzte Stadt / Katasteramt Stiftungen

Dokumentation der bisherigen Arbeitsschritte (iterativer Prozess)

- laufend: Markt- und Szenebeobachtung (XR-Unternehmen, XR-Technologie, XR-Events)
- Juli 2020: Zukunfts-Workshop mit Susanne Becker (Wirtschaftsförderung GE), Jan-Paul Laarmann (Tourismus NRW), Roman Pilgrim & Matthias Krentzek (mxr storytelling). Ergebnisse SWOT-Analyse und Brainstorming
- September 2020: Telefoninterviews mit ausgesuchten Programmpartnern (siehe Dokumentation Places _ 2020)
- Erarbeitung von 9 Szenarien und Diskussion dieser mit dem Places _ Team und weiteren Experten. Zusammenfassung
- Oktober 2020 bis Januar 2021: Weiterarbeit an 5 ausgewählten Szenarien. Zusammenfassung
- Januar 2021: Zusammenstellung einer Liste möglicher Förderer und Stiftungen. Liste
- Ab Januar: Weiterarbeit an Szenarien und Übersetzung in das Festivalprogramm 2021 (Praxistests)
- Mai 2021: Zwischenbericht Nachhaltigkeitsstrategie

Anlagen

- 9 Szenarien
- 5 Szenarien
- Liste möglicher Förderer und Stiftungen
- Konzept Newcomer Award 2021
- Projektskizze Modellprojekt Virtuelle Bochumer Straße

A) XR-Campus

Das Thema „XR & Lernen" wird der neue Schwerpunkt und das in doppelter Hinsicht: 1. Einsatz von XR-Technologie für besseres Lernen; 2. Erlernen von Fähigkeiten (bzw. fortbilden) im Bereich der XR-Technologie. Sehr diverse Zielgruppen werden mit passgenauen Formaten angesprochen: Schüler, Studenten, young professionals bis hinzu Professoren und XR-Experten. Die Veranstaltung dauert eine Woche, der Festival-Charakter bleibt erhalten: Sehr unterschiedliche Menschen treffen aufeinander, informelles Lernen steht im Vordergrund, die Formate sind innovativ.

Mögliche Anküpfungsthemen und -partner: Gesamtschule Ückendorf, DIVR, Westfälische Hochschule, NRW Talentscouting, Hochschulen und Universitäten aus dem Ruhrgebiet, Digitalpakt Schule, Stiftungen mit Bildungsausrichtung, Hersteller von Hard- und Software (google, facebook/oculus, unity, ...)

alle Partner beruflicher Bildung und Ausbildung, private Bildungsinstitute, Berufsschulen,...

Stärken

Relevantes Anwendungsfeld, gutes Potenzial für Partnerstruktur, Schulen, berufliche Bildung, kulturelle Bildung
nur ein Thema zu kommunizieren
gutes Experimentierfeld
passt zum Standort GE (Schwäche sozial schwach & Bildungsinitiativen)
Megatrend Lebenslanges Lernen
Recruiting-Chancen
passt zum Lieblingsthema "Bildungsverbund" von OB Welge

Schwächen

Anwender, speziell bei schulischer Bildung, nur eingeschränkt verfügbar,
Lehrer schwierig zu kriegen, (-> eher Leute die auf die Learntech gehen)
Konkurrenz Learntech? Sich gegenseitig etwas beibringen statt verkaufen,

---

Zusätzliche Ideen

langfristig an GE-Schulen etablieren
nicht zur Hochschulaward
Places als Forum (Ort der Debatte)
Lernen im Alter

Spontane Bewertung

Becker	X	X	X	X	
Gebert	x	x	x	x	
Pilgrim	x	x	x	x	
Krentzek	x	x	x	x	x

Schlenke	x	x	x	x	
Kemner	x	x	x	x	x
Ullrich	x	x	x		
Gesamt	29				

B) XR-Labor

An der Bochumer Straße wird ein XR-Labor eingerichtet, das für Forscherteams oder Startups für eine begrenzte Zeit in Form eines Stipendiums kostenlos zur Verfügung gestellt wird. Während des Stipendiums werden die Teams vom Projektteam unterstützt und beraten, die öffentliche Abschlusspräsentation ist zentraler Bestandteil. Es gibt regelmäßige Öffnungszeiten für Besucher*innen zum Testen von Zwischenständen (Feedback für Weiterentwicklung). Auch auf Dauer angelegte Wettbewerbe mit mehreren Teams wären denkbar.

Mögliche Anknüpfungsthemen und -partner: Thematische Bezüge (unterschiedliche Ministerien), Stadtentwicklung, Hochschulen, Investoren, Sparkasse (Gebäude)

Stärken

Leute kommen in den Stadtteil (Tech-Residenz)
großes Feld an neuen Projekten
Verbindung mit Wipa
Anknüpfung an “New-Work”-Themen (Rapid Prototyping, Scrum, Agile/Lean)
Touristische Dimension

Schwächen

wenig Partner / Anwender am Standort; temporäre Perspektiven
fehlende Finanzierung
Verpuffungspotential
in welcher Lebenssituation muss ich sein? “wenn ich meine Doktoranden-Stelle nicht bekomme”

Zusätzliche Ideen

internationale Dimension!
High-Tech-Ausstattung muss sein (Was braucht es überhaupt?)
Außenstelle WH
Stichwort “VR-Inkubator”
Könnte man eine Master-Arbeit bei uns schreiben? vgl. Diplomarbeit bei Bosch schreiben
VR-Programmieren ist ja nur ein Teil, VR-Anwendung

Spontane Bewertung

Becker	X	X	X		
Gebert	x	x	x		
Pilgrim	x	x	x	x	
Krentzek	x	x	x		
Schlenke	x	x	x	x	
Kemner	x	x	x		
Ullrich	x	x			
Gesamt	22				

C) Einzel-Veranstaltungen über das Jahr verteilt

Kunst-WG, Hackathon, DIVR-Award, Startup-Pitch, Kongresstag, Workshops bzw. Szenetreffen sind nur aktuelle Beispiele der unterschiedlichen Programminhalte des Festivals. Diese könnten in Einzelfokus/als Einzel-Veranstaltung/exklusive Veranstaltung über das Jahr verteilt organisiert werden, um dafür gezielt Öffentlichkeitsarbeit zu betreiben. Das erhöht die Frequenz der XR-Aktivität in Gelsenkirchen und untermauert das Ziel, das Thema im Quartier bzw. der Stadt zu verankern. Zudem wäre die Finanzierung der Einzelformate besser abbildbar als die Organisation einer Großveranstaltung in Form eines Festivals.

Mögliche Anknüpfungsthemen und -partner: neue Module bzw. Veranstaltungsformate können parallel entwickelt werden, unterschiedliche Formate - unterschiedliche Partner

---

Stärken

Zielgruppenschärfe, dauerhafte Thematik
als Zusatz zum Event, nicht alleine

Schwächen

weniger Presserelevanz?
Konkurrenzveranstaltungen
weniger Strahlkraft
Verzicht auf Synergieeffekte und das “Ein Event für alle Entwicklungsstufen im XR-Zyklus”

Zusätzliche Ideen

Spontane Bewertung

Becker	X	X			
Gebert	x	x			
Pilgrim	x	x	x		
Krentzek	x				
Schlenke	x	x			
Kemner	x	x			
Ullrich	x				
Gesamt	13				

D) Digitalisierung zum Anfassen

Es erfolgt eine Fokussierung auf die breite Zielgruppe der Technologie interessierten Laien. Aktuelle Trends aus der XR-Branche werden allgemeinverständlich und attraktiv präsentiert und zum Ausprobieren bereitgestellt. Das erfordert einen Perspektivwechsel: Leistungsschau organisieren-> Ausstellung kuratieren, Business-Kontakte sammeln -> Bevölkerung mitnehmen. Der außergewöhnlichen Ausstellungsort (Quartier Bochumer Straße) bietet für diesen Ansatz hervorragende Inszenierungsmöglichkeiten.

Mögliche Anküpfungsthemen und -partner: Gamingszene, Mediennetzwerk NRW, Film- und Medienstiftung

---

Stärken

- Ückendorf, Festivalstandort
- Imagegewinn
- Fester dauerhafter Standort lässt sich gut kommunizieren und mit einzelnen Events beleben

---

Schwächen

- Partnergewinnung schwierig

weniger WiFö-Thema

Zusätzliche Ideen

- etwas Fokussierung tut not

Spontane Bewertung

Becker	X	X			
Gebert	x	x	x		
Pilgrim	x	x	x	x	
Krentzek	x	x	x	x	x
Schlenke	x	x	x	x	
Kemner	x	x	x	x	
Ullrich	x	x			
Gesamt	24				

E) Start-Up-Inkubator

Nach den jüngsten erfolgreichen Ausgründungen im Bereich der Internetsicherheit wird es Zeit für ein Gelsenkirchener XR-Startup (alternativ: Ruhrgebiet). Die Tools, eine Geschäftsidee zu finden und zu testen sind erprobt: Workshops, Hackathon, Pitch. Die Möglichkeiten einer early-stage-Förderung sind naheliegend: Arbeitsräume, technischer Support, Coaching, Finanzierung. Die Netzwerke, in denen sich potentielle Gründer*innen finden lassen, sind bereits angelegt: Hochschulen, VR-Szene.

Mögliche Anknüpfungsthemen und -partner: Westfälische Hochschule, Wissenschaftspark, ruhr:HUB, Agenda21-Projekt

---

Stärken

(Inkubator fehlt in GE grundsätzlich)
auf eigene Talente setzen

Schwächen

Gründer sind sehr in ihrer Hochschule verhaftet
Genug Potential in GE?
Gründungsneigung ist geringer, weil die Berufsaussichten für Entwickler so gut sind.

Zusätzliche Ideen

sehr früh ansetzen, Gründergeist fördern!

Fachhochschulen im Umkreis einsammeln

Spontane Bewertung

Becker	X	X	X		
Gebert	x	x	x		
Pilgrim	x	x	x		
Krentzek	x	x			
Schlenke	x	x	x	x	
Kemner	x	x	x		
Ullrich	x	x			
Gesamt	20				

F) Teil eines größeren Events werden

Places wird der XR-Teil einer anderen Veranstaltung im Ruhrgebiet.

Mögliche Anknüpfungsthemen und -partner: Creative Tech Festival Ruhr, Veranstaltungen des Ruhr:HUB

Stärken

Aufmerksamkeit und Medienarbeit erleichtert durch großen Partner

---

Schwächen

Eigenes Sponsoring aufbauen?
Charakter behalten?

Zusätzliche Ideen

Die Deutsche Ausgabe eines großen Festivals im Ausland werden? VR-Days Europe? Laval! vgl. Österreich

Die XR-Abteilung eines nicht XR-Events zu werden

Spontane Bewertung

Becker	X	X	X		
Gebert	x				
Pilgrim	x	x			
Krentzek	x				
Schlenke	x				
Kemner	x				
Ullrich	x	x			
Gesamt	11				

G) Die digitale & virtuelle Bochumer Straße

Der Straßenzug (Festivalmeile) steht in den kommenden Jahren im Fokus der Weiterentwicklung der Places-Idee – virtuell & physisch. Ausgangspunkt ist ein digitaler Zwilling der Bochumer Straße in der virtuellen Welt. Im Laufe der Monate und Jahre kommen immer weitere Funktionalitäten hinzu. Diese Funktionalitäten berühren unterschiedliche Themen, benutzen unterschiedliche Technologien, werden von unterschiedlichen Akteuren beigesteuert und zu unterschiedlichen Gelegenheiten hinzugefügt.

Mögliche Anknüpfungsthemen und -partner: Stadtplanung, Architektur, Heimatministerium, Tourismus (transformative travel experiences), Kreativwirtschaft

---

Stärken

Story “die durchdigitalisierte Straße
Verbindung zu Open-Source / Open-Data
Szene arbeitet an einem gemeinsam Projekt
Plattform für neue Entwicklung

Schwächen

Was passiert da tatsächlich?
Wer braucht das?
Much ado about nothing

Zusätzliche Ideen

Gaming ist hier auch möglich (ein Anwendungsfall)

Spontane Bewertung

Becker	X	X	X		
Gebert	x	x	x	x	
Pilgrim	x	x	x		
Krentzek	x	x	x	x	x
Schlenke	x	x			
Kemner	x	x			
Ullrich	x	x	x		
Gesamt	22				

H) Vernetzungsplattform für Vernetzungen, die es noch nicht gibt

Gerade in Hochschul- und Universitätskreisen ist der Wunsch nach mehr Vernetzung groß - das beweist das hohe Engagement der DIVR-Teams in den letzten beiden Jahren beim Places _ Festival. Wo ist das noch der Fall? Welche Szenen müssen noch vernetzt werden, um voneinander zu profitieren und die Technologie XR weiterzuentwickeln? Das gilt auch für alle Branchen im Wirtschaftssektor, wie z.B. für die Tourismusbranche. Der Vorteil eines Veranstaltungsformats in einer Nische wäre die konkrete Bewerbung über Branchenverbände und die genaue Zielgruppendefinierung im Marketing. Um die Vernetzung konkret herzustellen, sind unterschiedliche Formate vor Ort nötig, eine reine Online-Plattform reicht nicht aus.

Mögliche Anknüpfungsthemen und -partner: IHK, WHS, Forschungseinrichtungen, Branchenverbände

---

Stärken

Schwächen

(Muss ausprobiert werden)
Beschränkt auf die Branchen der Region
(Super-Individuell)
Was bleibt für den Standort

Zusätzliche Ideen

XR <-> Stadtplanung

Spontane Bewertung

Becker	X	X	X		
Gebert	x	x			
Pilgrim	x	x	x		
Krentzek	x	x			
Schlenke	x	x	x	x	
Kemner	x	x			
Ullrich	x	x			
Gesamt	18				

I) Event für KMU

Die Erfahrung von Places zeigt: KMU sind eher an marktreifen und bezahlbaren XR-Technologien interessiert, als an den neuesten Innovationen und Forschungsergebnissen. Dem wird mit einem Event Rechnung getragen, das die positiven Effekte der Places _ Stage und den WORKshops kombiniert. Alles ist darauf ausgerichtet, dass Vertreter von KMU mehr über praxisnahe XR-Lösungen erfahren und Anbieter persönlich kennenlernen.

Mögliche Anknüpfungsthemen und -partner: IHK, Berufs- und Unternehmensverbände

---

Stärken

Praxisrelevanz
Austausch von good/best practice
Starker Wirtschaftsförderungsansatz (regional - nicht GE)

Schwächen

Kein “Avantgarde”-Geist der BO-Str
Abklatsch “Startup night”

Zusätzliche Ideen

Forschungskooperation stärken. KMU mit Hochschulen. Notiz Matthias: Judith Pawlitta

---

Spontane Bewertung

Becker	X	X	X	X	X
Gebert	x	x	x		
Pilgrim	x	x	x	x	
Krentzek	x	x	x		
Schlenke	x	x			
Kemner	x				
Ullrich	x	x	x		
Gesamt	21				

XR-Campus

Projektidee

Lernen mit XR hat sich als eines der großen Themen der Technologie hervorgetan. Die Corona-Pandemie hat die Nachfrage zusätzlich verstärkt. Die Vorteile liegen auf der Hand: lernen auf Distanz, ohne Reisen oder Gefahren eingehen zu müssen, hohe Lernmotivation, mit der Möglichkeit zur sozialen Interaktion mit Kollegen(!). Das spart Zeit, Kosten und Ressourcen. Die Anwendungsgebiete und Zielgruppen sind vielfältig: Aus- und Weiterbildung, Schulen, Berufsschulen, Universitäten, Ausbildungsbetriebe, Lehrer, Schüler, Studenten, Ausbilder, IHKs, Professoren, Agenturen für Arbeit, sogar Games-Entwickler, sowie Hard- und Software-Hersteller uvm..
Denkbar wäre z.B. eine ganze Woche zu dem Thema mit Projekten in Schulen in GE (idealerweise solche mit hoher Diversität) und am Wochenende für das allgemeine Publikum zu öffnen. Die Schulen könnten eine Challenge erhalten, die in dieser Woche mit XR umgesetzt werden soll. Auch die Partnerschulen außerhalb Deutschlands könnten daran teilnehmen. Auch wären Angebote für Lehrer möglich (Infopanels oder WORKshops dazu wie XR im Unterricht eingesetzt werden kann.
Die Themen sind so vielfältig, wie die Zielgruppen und Anwendungsgebiete: z.B. ist Lernen durch Gamification aktuell ein riesen Thema (Serious Games) und war auch Schwerpunkt bei der diesjährigen Gamescon.
Lernen mit XR ist ein riesen Feld! Der Schwerpunkt müsste noch festgelegt werden.

- wiedererlernen - Demenz
- Lebenslanges Lernen?
- Fortbildung?
- verschiedene Skill level
- Format Mo bis Freitag. Samstag dann fürs Allgemeinpublikum
- regional - überregional - bundesweit - international
- Lernen durch Gamification
- Places _ XR Campus

Alternativen

- Themenwoche anbieten, die auch dezentral von Schulen gemacht werden kann.
- International gleich mitdenken. Schulen haben ja Partnerschulen
- als Dauerformat mit thematischen Schwerpunkten ausgestalten?
- nicht auf Schulen fokussieren- Verknüpfung Aus- und Weiterbildung / Unternehmen sowie Hochschulen als weitere Schwerpunkte
- XR in der Arbeit: Stichwort Homeoffice (Corona). Vorteil XR gegenüber Video-Lösungen: soziale Ebene, erzeugt immersiv Gefühl des Beisammenseins, soziale Interaktion neben der tatsächlichen Handlungsmöglichkeit bei Arbeit am Produkt)
- Sowohl spitz für die Kommunikation
- Als auch breit bei der Partnersuche
- Das, was auf dem Campus entwickelt wurde, wird auf der Learntec präsentiert

Ähnliche Projekte: Konkurrenz, Vorbild, Inspiration

- VR in der Pflege (Open link)
- BarCamp_VRAR (Open link)
- Digital-Lab für VR/AR im Christiani Kompetenzzentrum Rheine (Fokus auf Bildung: Weiterbildung mit VR, Train the Trainer) (Open link)
- WDR History App (holt die Geschichte ins Klassenzimmer) (Open link)
- Traumberuf in VR finden (von einer Firma aus Wuppertal entwickelt: Twin C GmbH) (Open link)
- Digitale Hochschule NRW (Open link)
- Digitale Lernfabrik Dortmund (Open link)
- VR-Schulungen: VR Academy Telekom (umgesetzt mit Kölner Firma "World of VR") (Open link)
- Projekt InnoClass (AR-Lernapp für Schulunterricht) von World of VR gemeinsam mit Lehrern entwickelt (Open link)
- Hackathon Education 2020 (Open link)
- Digital Education Day Cologne (Open link) (Open link)
- Learntec?
- "Sinnvolle Digitalisierung" - Technik richtig einsetzen

Welche Ziele verfolgt das Projekt ?

Ziel

- Beitrag zur Digitalisierung an Schulen von Unternehmen leisten
- Umsetzung in Schwung bringen
- Es gibt die Lösungen und die Arbeiter

Teilziele

- Marktpotenziale ausloten, aufzeigen und Entwicklungen anstossen -> Beitrag zur Unternehmensentwicklung
- Für Anwender: Bedarfe und Möglichkeiten deutlich machen
- Entwicklungen initiieren (Kontakte, Möglichkeiten, Bedarfe)
- Plattform für F&E-Entwicklung / Kooperationen

Ziel

- Digitale-Qualifikationen stärken (vgl. Mint) / Technologiewissen / Hintergrund vermitteln /

Teilziele

- Nicht-XR-Kennern neue Möglichkeiten des Lernen, der betrieblichen Fortbildung näher bringen. Vorurteile/Ängste ausräumen, Menschen für Einsatz neue Technologien öffnen

Wer hat Interesse an dem Projekt, wer profitiert (Nutzen) ?

Gruppe / Personenkreis / Organisation

- Schulen
- Aus- und Fortbildungsunternehmen
- Coaches & Trainer
- Unternehmen, die VR-Lösungen im Bereich Bildung und Weiterbildung entwickeln (Bsp. World of VR, Kölner Firma. Hat AR-App für Schule. VR-Academy für Telekom entwickelt) (Open link)
- "Sozial benachteiligte" Schüler:innen
- Universitäten / Hochschulen (evtl auch das Zentrum für LehrerInnenBildung (ZfL) der Universität zu Köln
- Spielehersteller für Lern-Games
- Agentur für Arbeit
- IHK

Nutzen

- höhere Motivation, besserer Lerneffekt, Lernen auf Distanz (Corona)
- VR-Lösung für Sicherheitsunterweisung, Lernen im virtuellen Raum spart Zeit, Geld und Ressourcen.
- netzwerken, neue Kunden treffen
- Corona-Gap aufholen
- Unternehmen auf Personalsuche
- Unternehmen, die nach individuellen Anwendungen suchen
- VHS
- Spezielle Workshops/ Programmteile für Lehrer oder Ausbilder o.ä.
- Vernetzung untereinander: Plattform zum Austausch für die versch. Gruppen schaffen
- Stadtverwaltung: Interne Aus- und Weiterbildung / Wissensvermittlung

Nutzen für den Standort

- Anwendungsorientierte Plattform für Lernen in XR in GE etablieren
- Gelsenkirchen für Studierende weiterhin attraktiv zu gestalten
- Gelsenkirchen Ückendorf als Standort im Ruhrgebiet ausbauen/stärken
- Strategie Meaningful VR untermauern
- Image als "Lernende Stadt" stärken"?
- GE hat Probleme Lehrer zu finden - Connetion möglich? Image aufbessern?

Was sind die Finanzierungsoptionen?

Programm / Stiftung / Sponsor

- Bundeszentrale für politische Bildung (Open link)
- Deutsche Bank Stiftung (Open link)
- Ausstellerentgelte und Eintritte
- Stiftung Mercator (Open link)
- Ministerium für Kultur und Wissenschaft des Landes Nordrhein Westfalens (fördert auch das Projekt "Digitale Hochschule NRW") (Open link)
- Robert Bosch Stiftung (Open link)

Realistisches Volumen

- nicht bekannt
- nicht bekannt
- bis 10.000 €
- keine angaben

Fristen / Termine

- keine
- keine
- Interessensbekundung auf Formblatt bis 15.12.2020, weitere Infos zu Bewerbungsverfahren siehe Link (Open link)
- keine angaben
- man muss sich über das Portal anmelden

Welche weiteren Partner können zum Gelingen beitragen?

Partner

- DIVR
- Hochschulen Universitäten aus dem Ruhrgebiet
- IHK Nord Westfalen
- Siemens Stiftung
- Twin C GmbH (Sitz Wuppertal, VR Coaching, VR Academy) (Open link)
- Hersteller von Hard- und Software (vive, google, unity...)

Leistung

- stellt OER (open educational resources bereit, also freies Lehrmaterial für MINT-Fächer). (Open link)
- spezialisiert auf VR Academys und Coaching in VR

Partner

- Ministerium, Bezirksregierung
- Deutsche Telekom Stiftung, vielleicht als Partner? haben Projekte gemacht zur Digitalisierung des Lernens (Open link)
- Hochschule für Polizei und öffentliche Verwaltung NRW
- Arbeitskreis VR/AR-Learning der Gesellschaft für Informatik (Open link)

Leistung

- oben anhängen, da es sonst schwer wird, an die Schulen heranzukommen
- siehe Idee Themenwoche - was kann XR im Bereich Verwaltung leisten
- Polizeitraining in XR
- Multiplikator

Auf was können wir aufbauen, woran anknüpfen?

places

Kontakte

- Torsten Fell - Immersive Learning (Open link)
- Chris Wickenden - Skip 360 . Hochschuke Fresenius
- Universität Potsdam - Raphael Zender - HandLeVR (Open link)
- Natalia Stankiewitz - Kontakt zur "Laborschule" Bielfeld
- Referat Bildung: Zukunftsstadt 2030
- Engagierte Schulen / Schulleiter

Erfahrungen

- DIVR Award

Stadt

Kontakte

- Agenda 2020 Büro - Lernende Stadt
- Talentzentrum / WH

Erfahrungen

- flap VR-Anwendung und Pendlerunternehmen

Wie können wir 2021 schon beginnen?

- Hackathon-Thema
- Schwerpunkttag Speaker
- Partnerschaft mit GE-Schulen & Hochschule
- Mit Modellschulen starten

Fragen, die jetzt geklärt werden müssen

Fragen	Wen fragen? Wie herausfinden?	Antwort
Welche Voraussetzungen muss man für einen neuen Studiengang erfüllen?	mit Verantwortlichen der WHS sprechen - gemeinsame XR Strategie entwickeln	

XR für Viele

ehemals "Digitalisierung zum Anfassen"

Projektidee

Eine Stärke des Places _ VR Festivals wird ausgebaut, um zwei gegenwärtigen Tendenzen entgegen zu wirken:
Einerseits ist die sog. Szene aus XR-Enthusiasten und XR-produzierenden Unternehmen hochspezialisiert und gegenüber Aussenstehenden recht verschlossen. Andererseits geht es in vielen Teilen der (deutschen) Gesellschaft noch recht analog zu.

Places kann hier seine Stärken ausspielen, in dem es sehr unterschiedliche Menschen und Perspektiven zusammenzubringt. Konkret geschieht dies mit einem kuratierten(!) öffentlichen Programm. Die Programmpunkte sind bereits erprobt: Erlebnisstationen, Workshops, Vorträge. Neu ist die Akzentverschiebung und Fokussierung auf Wissensvermittlung und gesellschaftliche Diskussion. Die Auseinandersetzung geschieht auf einem hohen Niveau, schließt aber dennoch niemanden aus und ist praxisorientiert. Der außergewöhnlichen Ausstellungsort (Quartier Bochumer Straße) bietet für diesen Ansatz hervorragende Inszenierungsmöglichkeiten.

Wir machen einen XR-Ausstellung, sowie es ein Museum mache würden

Gaming bleibt wie bisher ein Bestandteil unter vielen (besonders interessant Serious Games)

Places erschließt Trends / Themen aus der XR-Welt für die Öffentlichkeit / Gesellschaft

Als Öffentlichkeits-tag einer Fachveranstaltung

Alternativen

Ähnliche Projekte: Konkurrenz, Vorbild, Inspiration

Netzfest — Open link

Digitale Woche Kiel — Open link

Digitale Woche Dortmund — Open link

AMaze.Berlin Festival — Open link

Bundes-zentrale für digitale Aufklärung — Open link

Onlinekurs Elements of AI — Open link

Welche Ziele verfolgt das Projekt ?

Technik-Optimismus erhöhen — Ziel

Technologie und Möglichkeiten bekannt machen

Berührungs-ängste abbauen

[nicht: "German-Angst"]

Teilziele

Wissen vermitteln

Erfahrungen ermöglichen

Digitalisierung zum Anfassen

Mehrwert durch XR-Technologie aufzeigen

Demokratisierung von XR

Digitale Aufklärung — Ziel

Teilhabe

XR interdisziplinär und gesamt-gesellschaftlich weiterentwickeln

Diskussion über gesellschaftliche Relevanz von Technologie nicht nur denen überlassen, die die Technologie herstellen / programmieren

Technologie-Entwicklung durch gesellschaftliche Impulse, eine Richtung / Anregung geben

Teilziele

Wer hat Interesse an dem Projekt, wer profitiert (Nutzen) ?

Interessierte Öffentlichkeit

Akteure der Zivilgesellschaft

Politik / Verwaltung / Öffenticher Sektor

Gruppe / Pers…eis / Org…ion

Menschen / Organisation, die XR entwickeln

Anbieter von XR

Echte Rückmeldungen

…tz

Impulse

Imagegewinn als Digitalstandort

Nutzen für den Standort

Was sind die Finanzierungsoptionen?

Film- und Medienstiftung NRW — Open link

Telekom

Programm-partner, dürfen sich kostenfrei im Fachteil präsentieren …

P…m / Stiftung / …or

Vodafone Stiftung — Open link

Hersteller Hard- und Software (vive, google, unity, hp…)

Stiftung Umwelt und Entwicklung Nordrhein Westfalen — Open link

Ministerium für Kultur und Wissenschaft des Landes Nordrhein Westfalens — Open link

Förderung Creative Place

Realistisches Volumen

Arbeitsfinanzierung in Höhe von höchstens 90 % der förderfähigen Kosten

Fristen / Termine

Welche weiteren Partner können zum Gelingen beitragen?

Partner

Leistung

Partner

Leistung

Auf was können wir aufbauen, woran anknüpfen?

places

Medienetzwerk.NRW

Film- und Medienstiftung NRW

EDFVR als Dachverband

DIVR

Kontakte

Erfahrungen

Stadt

Kontakte

Erfahrungen

Wie können wir 2021 schon beginnen?

Für einen Programmpartner, den wir haben wollen, weil er thematisch passt, einen Sponsor finden

Die DIVR-Idee "10 Gebote für VR" umsetzen

Thematische Calls

… wenn sie auch am Öffentlichkeits-tag teilnehmen

Fragen, die jetzt geklärt werden müssen

Fragen

Wen fragen? Wie herausfinden?

Antwort

XR-Labor (+Startup)

Projektidee

An der Bochumer Straße wird ein XR-Labor eingerichtet, das für Forscherteams oder Startups für eine begrenzte Zeit in Form eines Stipendiums kostenlos zur Verfügung gestellt wird. Während des Stipendiums werden die Teams vom Projektteam unterstützt und beraten, die öffentliche Abschlusspräsentation ist zentraler Bestandteil der Idee - ob als Baustein einer größeren Veranstaltung oder eigenes Event. Es gibt regelmäßige Öffnungszeiten für Besucher:innen zum Testen von Zwischenständen (Feedback für Weiterentwicklung). Auch auf Dauer angelegte Wettbewerbe mit mehreren Teams wären denkbar.

Zudem ist die Kombination mit einem XR-(Co)-Working-Space in Betracht zu ziehen. Es gibt freiberufliche Kreative, die an ihren eigenen Idee arbeiten, jedoch hin und wieder auch auf Technik und Fachwissen, von anderen Co-Workern zurückgreifen wollen. Durch die interdisziplinäre Zusammenarbeit im Labor z.B. XR, UX-Design, Rapid Prototyping etc. werden agile Arbeitsweisen wie in der SCRUM Methodik gestärkt und gefördert. Je größer & flexibler das Angebot des Labors ist, desto attraktiver wird der Ort in der Außendarstellung. Für die Öffentlichkeitsarbeit werden die unterschiedlichen Projekte, insbesondere das Stipendiatenteam dokumentarisch begleitet. Das XR Netzwerk fungiert als Problemlöser: hat das Team Problemstellungen oder Fragen, die dessen Expertise übersteigen, steht das bisher in Ückendorf aufgebaute Netzwerk an XR-Expert:innen zur Verfügung. So wird die Branche mit einbezogen, partizipiert am Projekt und fühlt sich dadurch Teil dessen.

Open Date / Stadt

ORT VS INSTITUTION

mehrere Ideen andocken - Labor, Co-Working, Projektbüro mxr

XR-Co-Working-Space

Digitale Plattform - Problemstellungen innerhalb der XR Branche lösen

Mehr Fokus auf StartUp - Lernen über XR-Campus-Projekt

Abschlusspräsentation / Veranstaltung

Idee SCRUM stärker rausarbeiten / Rapid Prototyping

Alternativen

Das Festival gebiert sein eigenes Programm

Teams und Entwicklungen begleiten (Dokumentation)

Ist ein XR-Labor autark ohne Festival möglich?

Wie kann man weiterhin den Anschluss an die XR Branche halten?

Ähnliche Projekte: Konkurrenz, Vorbild, Inspiration

Data Hub Ruhr (initiiert von Gründerallianz Ruhr), 3-monatiges Programm für Startups

Digitale Werkbank Dortmund

Open link

KIU Dortmund

Open link

inovations HUB Düsseldorf

Open link

Vorbild: In Solingen gibt es so eine Einrichtung schon: den 3D startup campus

Open link

Fellowships

Open link

Innovations-infrastruktur

Welche Ziele verfolgt das Projekt ?

Ziel

Gezielte Bildung eines XR-Clusters am Standort GE

Grundlageninfrastruktur schaffen

Unternehmens-/ Standortentwicklung

Teilziele

Ansiedlung anderer Technologie-Unternehmen

Gelsenkirchen Ückendorf als XR-Standort im Revier etablieren

Gelsenkirchen attraktiv für Startups gestalten

Ziel

XR Innovationen ermöglichen

Geschäftsent-wicklung durch XR ermöglichen

Teilziele

langfristig eine Anlaufstelle für XR (zum Ausprobieren für Unternehmen, zur Forschung für Studenten) schaffen

langfristiger Netzwerkaufbau

Wer hat Interesse an dem Projekt, wer profitiert (Nutzen) ?

Hochschulen / Universitäten aus der Region

Startups aus der Region

Gruppe / Personenkreis / Organisation

Einzel Personen/ Künstler

Forscher mit besonderen Bedüfnissen

an vielen Unis/ Hochschulen herrscht Raumknappheit bzw. es fehlen die Mittel/ geschultes Personal um Labore etc. einzurichten

können ihr Projekt mit der Technik umsetzen (Startups verfügen nicht über die notwendigen Ressourcen) , haben Ansprechpartner in Fragen rund um XR

Nutzen

auf XR basierter CO Workingspace

Agendabüro ???

Enge Verknüpfung von GE mit einem Innovationsthema

ggf. Nutzen für Unternehmen, sofern Anwendungs- / Entwicklungsbedarf besteht

Nutzen für den Standort

Was sind die Finanzierungsoptionen?

IHK Nord Westfalen (Sponsor?)

Deutsche Bank

Open link

Sparkasse Gelsenkirchen - Inhaber Gebäude 109

P…m / …g / Sponsor

Digitale Hochschule NRW (DH.NRW)

Open link

NRW Ministerien?

Re…ches Volumen

Miete

Fristen / Termine

Welche weiteren Partner können zum Gelingen beitragen?

deutsche-startups.de

Open link

Gründerszene

Open link

Ruhrgründer

Open link

Partner

Gründerallianz Ruhr

Open link

Fraunhofer Institut

Stadtentwicklung

Multiplikator (Internet-Plattform für Startups, bundesweit)

Multiplikator (Plattform der deutschen Digitalwirtschaft)

Multiplikator (Onlineportal für Gründer und Startups im Ruhrgebiet)

Leistung

Multiplikator (Fokus Ruhrgebiet)

Medienetzwerk NRW

Digitale Hochschule NRW (DH.NRW)

Open link

Medienkompetenzzentrum NRW

Partner

Medienpartner wie Heise, Ingenieur oder ct

Gelsen-net

Leistung

alle IT-anbieter mit Neuentwicklungen

Auf was können wir aufbauen, woran anknüpfen?

places

WeAre?

FIAP

Kontakte

Carmen

Erfahrungen

Stadt

Co-Workingspace im WiPa

Kontakte

Erfahrungen

Wie können wir 2021 schon beginnen?

Parallel zu Creative ein "Scientists in Residence"

Befragung DIVR-AWARD-Teams "Was bräuchte dein VR-Labor" / Idee vorstellen

Befragung Startups "Was bräuchte dein VR-Scrum-Lab" / Idee vorstellen

Labor für´s Labor: bestehendes Team suchen, die sich ausgründen wollen. Partner finden, die Stipendium finanzieren - z.B. 3 Monate

Fragen, die jetzt geklärt werden müssen

Labor in der zukünftigen 109?

Wie sind Erfahrungen mit anderen offenen Laboren

Fragen

Wen fragen? Wie herausfinden?

Antwort

Event für KMU

Projektidee

KMUs hängen in der Digitalisierung hinterher. Keine Überraschung, denn oft verfügen sie nicht über die finanziellen Mittel und das entsprechende Knowhow um ihre Arbeit mit neuen Technologien zu optimieren. Auch das wirtschaftliche Risiko einer Fehlinvestition ist ungleich höher als bei großen Überregionalen Unternehmen. Die Erfahrungen der branchenspezifischen WORKshops beim Places_ Festival 2020 haben das bestätigt. Grundsätzlich waren die Vertreter der KMUs aufgeschlossen und neugierig gegenüber dem Einsatz von XR zur Optimierung ihrer branchenspezifischen Arbeit. Als größtes individuelles Hindernis identifizierten die Teilnehmer*innen nicht zu wissen, wie und wo man startet und wo sie Unterstützung (finanziell, technisch) erhalten. Hier setzt das Event an: Alles ist darauf ausgerichtet, dass Vertreter von KMU mehr über praxisnahe XR-Lösungen erfahren und Anbieter persönlich kennenlernen. Experten geben in WORKshops einen einleitenden Überblick, bereits mit XR-erfolgreiche Unternehmen können ihre Produkte vorstellen (Austesten lassen?) und ihre Erfahrungen und Geschichten teilen (Schwerpunkt-Panels). Ansprechpartner wie die IHK oder die vom Bund geförderten Mittelstand-Kompetenzzentren können einen Überblick über Fördermöglichkeiten geben und sich als Ansprechpartner vorstellen. Auch ist die Einbindung von Hochschule möglich. Diese suchen oft nach KMUs für ihre Forschungsstudien. Das Event kann also dabei helfen, die Digitalisierung von KMUs voranzutreiben, schafft eine Plattform für den Austausch der Unternehmen untereinander und mit Unis (häufiges Feedback der Programmpartner beim Places_Festival).

Alternativen

- evtl. auch Universitäten und Hochschulen einbinden (haben evtl. Lösungen für KMUs -> connecten)
- KMUs nicht nur über XR-Lösungen informieren, auch Experten vermitteln, die bei konkreter Umsetzung helfen (z.B. wo Förderhelder herbekommen etc.)
- neben WORKshops auch Vorträge bzw. Panels zum Einsatz in Branchen
- Der Places-Bus kommt vorbei

Ähnliche Projekte: Konkurrenz, Vorbild, Inspiration

- Laval nach dem Festival (Open link)
- Digitale Woche Dortmund mit vielen Workshops (Open link)
- Workshops Einführung in VR für Unternehmen (Open link)
- Mittelstand 4.0 Kompetenzzentrum Siegen (unterstützen in Projekten KMUs bei der Optimierung ihrer Arbeit durch z.B. VR/AR (Open link)
- Telekom unterstützt KMUs bei ihrer Digitalisierung (Open link)

Welche Ziele verfolgt das Projekt ?

Ziel

- Unterstützung regionaler KMU in der Digitalisierung
- Vernetzung KMUs mit Entwicklern / Wissenschaft herstellen

Teilziele

- Wettbewerbs und Innovationsfähigkeit der KMUs stärken (Ruhrgebiet als strukturschwache Region)
- Vernetzung der KMUs untereinander, aber auch mit wichtigen Institutionen: IHK
- KMUs mit anderen Gruppen zusammenbringen (Unis, Startups)
- Vorstellung der vielen KMUs aus der Region (Präsentationsfläche)
- Imagepflege (Gelsenkirchen innovativ, offen, auch für kreative, Branchenmix), für Unternehmen interessant machen

Ziel

- marktfähiges Angebot für Unternehmen entwickeln?

Teilziele

Wer hat Interesse an dem Projekt, wer profitiert (Nutzen) ?

Gruppe / Personenkreis / Organisation

- IHK: Hr. Hirschfelder, Hr. van Beer (Kontakt Manfred)
- HWK
- evtl. Bundesministerium für Bildung und Forschung
- Hochschulen
- KMU / Unternehmen mit entspr. Anwendungsbedarf
- Unternehmen, die XR bereits erfolgreich einsetzen

Nutzen

- als Ansprechpartner für KMUs
- unterstützt mit Programm KMU-innovativ Fördermittel zu beantragen
- suchen manchmal nach KMUs für Forschungsstudien, aber auch mögl. Kooperationen
- können sich vernetzen, Bühne für ihr Produkt/ihre Dienstleistung

Nutzen für den Standort

- Entwicklungs- und Vernetzungsmöglichkeit für Unternehmen
- GE als Wirtschaftsstandort präsentieren

Was sind die Finanzierungsoptionen?

Programm / Stiftung / Sponsor

- IHK Nord Westfalen (Sponsor?)
- IHK NRW?
- Ministerium für Wirtschaft, Innovation, Digitalisierung und Energie NRW
- Vodafone Stiftung
- evtl. Kooperation mit Telekom (unterstützen ebenfalls KMUs bei der Digitalisierung) (Open link)

Realistisches Volumen

Fristen / Termine

Welche weiteren Partner können zum Gelingen beitragen?

Partner

- IHK Nord Westfalen
- Ministerium für Wirtschaft, Innovation, Digitalisierung und Energie NRW
- Fraunhofer Institut für Graphische Datenverarbeitung
- evtl. universitäre Projektgruppen, die zum Thema forschen (Bsp. Forschungsprojekt WoARk, TU Dortmund) (Open link)
- Unternehmen, die VR/AR bereits erfolgreich einsetzen
- Mittelstand 4.0 Kompetenzzentren in NRW (z.B. in Siegen und Dortmund), sind vom Bund gefördert und informieren KMUs kostenlos über Chancen und Herausforderungen d. Digitalisierung, in Laboren können Dinge wie VR/AR ausprobiert werden, erarbeiten gemeinsam mit KMUs Lösungen

Leistung

- als Ansprechpartner für KMUs im Bereich Innovation und Digitalisierung und Förderung/Förderhilfen, könnten KMUs Überblick über Fördermöglichkeiten geben
- fördern versch. Projekte, zur Digitalisierung von KMUs Bsp. "Mittelstand Innovativ" & "Mittelstand Digital" (Open link)
- evtl. als Experten einladen/einsetzen
- haben versch. VR/AR-Projekte: (Open link)
- als weiterführende Ansprechpartner für KMUs in Fragen zu Chancen/ Herausforderungen und zum Austesten (Open link)

Partner

- Anbieter wie Telekom etc.
- Kompetenzzentrum digitales Handwerk (biten Handwerlsbetrieben Hilfestellung bei digitalem Einsatz) (Open link)
- Stiftung Bildung und Handwerk

Leistung

- als Partner, unterstützen KMUs ebenfalls bei der Digitalsisierung (Open link)
- als weiterführender Ansprechpartner bzw. vll.t auch für sie interessant, kennen sich mit XR vielleicht noch nicht aus
- als Partner verfügen sie über ein großes Netzwerk von KMUs

Auf was können wir aufbauen, woran anknüpfen?

places

Kontakte

- Programm "Stage"

Erfahrungen

Stadt

Kontakte

Erfahrungen

Wie können wir 2021 schon beginnen?

- Jahresthemen einführen
- Die IHK-Stage

Fragen, die jetzt geklärt werden müssen

Fragen	Wen fragen? Wie herausfinden?	Antwort

Virtuelle Bochumer Straße

Projektidee

Der Straßenzug (Festivalmeile) steht in den kommenden Jahren im Fokus der Weiterentwicklung der Places-Idee – virtuell & physisch. Ausgangspunkt ist ein digitaler Zwilling der Bochumer Straße in der virtuellen Welt. Im Laufe der Monate und Jahre kommen immer weitere Funktionalitäten hinzu (digitale Meetings, Showrooms, Konzerträume). Diese Funktionalitäten berühren unterschiedliche Themen (evtl. Stadtentwicklung, Stadt der Zukunft), benutzen unterschiedliche Technologien, werden von unterschiedlichen Akteuren beigesteuert und zu unterschiedlichen Gelegenheiten hinzugefügt. Zudem könnten Workshops für Ortsansässige gegeben werden, die ihren Ort digitalisieren wollen.

Die Geschichte des Stadtteils und der Bochumer Straße könnte mithilfe einer AR-Anwendung erzählt werden (mit Archivbildern, evtl. sogar mit kurzen Interviews von Menschen, die dort seit Ewigkeiten leben, und Fotos von damals). Oder anders herum gedacht, könnte auch die Zukunft des Stadtteils thematisiert werden (virtuelle Begehung der Heiligkreuz Kirche oder von Haus Reichstein, mit Ausblick auf künftige Nutzung).
Ziel ist es Bochumer Straße als Modell zu etablieren.

- Modell = Übertragbarkeit!
- Es muss rüberkommen: BoStr dient auch als Modell. Deshalb für alle Welt interessant.
- Preise ausloben: Entwirf deine Vision für das Gebäude XY im digitalen Zwilling
- Workshop für Ortsansässige die ihren Ort digitalisieren wollen
- showrooms, Meetingräume, Konzerträume
- Meeting von digital und vor Ort
- Klärung "Funktionalitäten"
- Auch Soziale Dimension bedenken
- Integriertes Modell

Alternativen

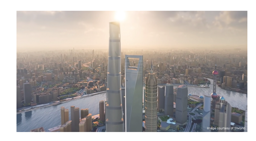
- Starker Fokus auf ökologische Stadtplanung?
- Stadtentwicklungsthemen

Ähnliche Projekte: Konkurrenz, Vorbild, Inspiration

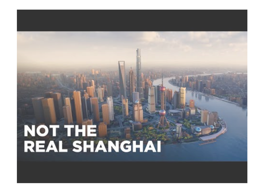
- AR: Zeitmaschine für die Hosentasche. interaktive Medienguides öffnen Fenster in Vergangenheit (Open link)
- History 360° (App vom ZDF) (Open link)
- WDR History App (holt die Geschichte ins Klassenzimmer) (Open link)
- Open Digital City (Open link)
- Arbeitsatelier von Lucas Kollektiv Mozillahubs (Open link)
- soestdigital Labor

Landscapeinstitute

- 3D Laserscanning für AR/VR. Hamburger Firma minimyset (Open link)



What Are Digital Twins?
A Digital Twin is a physical entity that generates real-time data on it operations or uses sensors to gather real-time data. Learn more about Digital Twins.
Unrealengine



How China Cloned Shanghai
China has built a complete digital clone of its largest city covering almost 4,000 square kilometres - and it's about to simulate events in the future with a...
Youtube

Welche Ziele verfolgt das Projekt ?

Ziel
- Alltagsbezug Praxisrelevanz von XR verbessern
- Relevanter virtueller Szenetreff werden
- Besonderheit Bezug zur physischen Welt

Teilziele
- Virtuelles Anwendungsfeld, das einen Bezug zum Standort schafft
- Übertragbarkeit des Modells auf andere Orte/ Städte
- Smart-City
- Open Source Möglichkeit für alle Bochumer Straße aktiv mitzugestalten, nicht nur Technik der Eliten
- Asset -> Opensource
- XR-Nerds anlocken, die Lust haben daran teilzunehmen

Ziel
- Attraktive Präsentations-fläche in / für XR bieten

Teilziele
- Beitrag zum Standorttourismus
- Anwendungsgebiete der Technologie aufzeigen (z. B. Architekten und Unternehmen, die Räume konzipieren/einrichten)

Wer hat Interesse an dem Projekt, wer profitiert (Nutzen) ?

Gruppe / Personenkreis / Organisation	Nutzen
Freigeistige XR-Community	Open Source mitgestalten
Stadtplaner, Architekten etc	Weiterbildung, Testumgebung, Modelldaten, Bühne
Freiberufler, Designer, Künstler, Kreative	Bühne, Ausstellungs-fläche
andere Straßen/ Viertel / virtuelle Verbindung	Gelsenkirchen als Vorreiter / Ansprechpartner dieses Modells
ansässige Unternehmer	Plattform sich und Produkte zu präsentieren

- Stadt GE (und vergleichbare Nutzer entspr.Plattformen) Bsp. Wettbewerbe

Nutzen für den Standort
- Ein möglicher roter Faden für das Quartiers-marketing
- Image Gelsenkirchen Ückendorf (offen für neues, kreativ) interessant machen für Kreative
- XR eng mit Standort verknüpfen
- GE Ückendorf als XR Standort etablieren (ganzjährig)

Was sind die Finanzierungsoptionen?

Programm / Stiftung / Sponsor
- Förderpott.Ruhr (Open link)
- Bundesministerium für Bildung und Forschung (Open link)
- Landesanstalt für Medien NRW (Media Innovation Fellowship) (Open link)
- Microfunding durch ansässige Unternehmen?
- Digitale Modellkommune: "Digitale Beteiligungsplattformen"

Realistisches Volumen
- Gesamtfördersumme innerhalb eines Quartiers auf 10.000 Euro pro Jahr begrenzt
- bis zu 15.000 Eiuro

Fristen / Termine
- jeweils zu den Stichtagen 31. März und 30. September einreichen
- 01.02.2021
- bis 04. Januar 2021

Welche weiteren Partner können zum Gelingen beitragen?

Partner	Leistung	Partner	Leistung

Auf was können wir aufbauen, woran anknüpfen?

places

Kontakte:
- Idee von Prof Harald Opel kiu Dortmund
- Tourismus NRW

Erfahrungen:
- Gewinner Projekt Greenimizer
- 3D-Stadtmodell

Stadt

Kontakte:
- Manfred, gute Datenlage und Voraussetzungen
- Anknüpfungspunkt: RUB - Kontakt Places / Masterstudierende
- 3D-Stadtmodell Vernetzte Stadt (Open link)

Erfahrungen:
- vergleichbar mit Open-innovation Lab Arena-Park (im Sinne einer Testumgebung)

Wie können wir 2021 schon beginnen?

- Thema des Hackathons: Ausgehend vom digitalen Stadtmodell einen digitalen Zwilling der BoStr mit Inhalten anreichern.
- Ückendorfer Bewohner aktiv mitgestalten lassen (quasi als storyteller), in Teams mit Tech-Nerds packen

Fragen, die jetzt geklärt werden müssen

Fragen	Wen fragen? Wie herausfinden?	Antwort
Wie ist der Stand beim Stadtmodell und was ist geplant?	Stabsstelle Vernetzte Stadt	

Name	Ort	Fördergebiete	Fristen	Fördervolumen	Link zum Antrag	Zusatzinfos / Fragen	Website, detaillierte Infos zu Modalitäten	Finanzierungsmöglichkeiten (wie können sie uns helfen?)	wer ist Antragberechtigt?	Kommentar
XR Campus										
Deutsche Bank Stiftung	Frankfurt am Main	Nachwuchsförderung (Integration, aber auch junge Kreative (Creative Places?) Projekte, die soziale, kulturelle und Bildungsaspekte miteinander verbinden	nicht bekannt	wird nicht genannt	Förderantrag MUSS online gestellt werden, über: https://www.deutsche-bank-stiftung.de/projektantrag/		https://www.deutsche-bank-stiftung.de/fo	Förderung	Förderungen werden ausschließlich an inländische steuerbegünstigte Körperschaften und inländische Körperschaften des öffentlichen Rechts zur Verwendung für steuerbegünstigte Zwecke vergeben, wie zum Beispiel Vereine, Stiftungen, Hochschulen, gGmbHs.	
Stitfung Mercator		Integration, Bildungsgleichheit, kulturelle schulische Bildung: Unterstützung einer individuell fördernden Lehr- und Lernkultur Sprachförderung Vernetzung von Bildungsinstitutionen -Regionale Projekte: Das Ruhrgebiet ist die Heimat unserer Stifterfamilie und daher der privilegierte Anwendungsraum der Strategie der Stiftung Mercator.	keine Antragsfristen	wird nicht gennannt	Bitte senden Sie die Antragsskizze formlos als E-Mail an info (at) stiftung-mercator.de oder an die zuständigen Projektmanager*innen. Sie erhalten anschließend eine Eingangsbestätigung.	zweistufiges Antragsverfahren: erst Antragsskizze senden, dann wird entschieden ob Förderantrag gestellt werden kann (Wenn die Vorprüfung positiv ausfällt, werden wir Sie einladen, einen ausführlichen Vollantrag einzureichen.)	https://www.stiftung-mercator.de/de/unse	Förderung	Die Stiftung Mercator darf nur formal als gemeinnützig anerkannte Körperschaften und öffentlich-rechtlich verfasste Körperschaften mit Sitz in Deutschland unterstützen. Dazu gehören zum Beispiel Hochschulen, gemeinnützige Vereine und NGOs. Körperschaften mit Sitz im Ausland können nur dann eine Förderung erhalten, wenn sie alle Anforderungen des deutschen Gemeinnützigkeitsrechts erfüllen.	
Deutsche Telekom / Deutsche Telekom Stiftung	Bonn	Fokus auf Musik und Sport, eher eigene Projekte. Aber auch Bildung und digitalisierung des Lernens. Vielleicht wäre da eine Kooperation/Partnerschaft möglich	/	/	/	Das heißt, wir entwickeln unsere Projekte eigenständig und setzen diese auch selbst um. Dies tun wir allein oder mit Partnern. Initiativen und Projekte Dritter fördern wir in der Regel nicht, selbst wenn sie mit unseren Zielen übereinstimmen. Wir fördern lediglich in einigen definierten Stiftungsprogrammen, dann in im Rahmen von Ausschreibungen, die wir rechtzeitig bekanntgeben. Nur Anträge, die hiermit in Zusammenhang stehen, berücksichtigen wir.	https://www.telekom-stiftung.de/stiftung	operative Stiftung, aber vllt. Partnerschaft oder Sponsoring, z.B. für Event für KMUs?	keine Angaben, da operative Stiftung	
Digitale Hochschule NRW		fördern Kooperationsvorhaben mit Hochschulen, die sich der Digitalisierung widmen. Ginge also nur, wenn man eine Hochschule mit ins Team holt	Die vierteljährlichen Fristen zur Einreichung von Skizzen und Anträgen werden in unserer Terminübersicht sowie über den Newsletter bekannt gegeben. Zudem können Sie bei der Geschäftsstelle erfragt werden.	/	https://www.dh.nrw/fileadmin/user_upload/dh-nrw/pdf_word_Dokumente/Hinweise_zu_Antraegen_Skizzen_und_Foerderlinien_Stand_05.05.2020.pdf	wenn Vorschlag an Digitale Hochschule NRW als förderfähig erscheint, spricht der Vorstand der DH.NRW gegenüber dem Ministerium eine Förderempfehlung zum beantragten Kooperationsvorhaben aus.	Hinweise zu Skizzen, Anträgen etc., hier: https://www.dh.nrw/fileadmin/user_uploa .	Förderung	muss mit einer Hochschule umgesetzt werden	
Robert Bosch Stiftung		Bildung, Bürgergesellschaft, Gesundheit, Internationale Verständigung und Kooperation, Wissenschaft	/	/	haben ein Portal eingerichtet, auf dem man sich anmelden muss. Dort wird alles geklärt: Projektideen, Anträge usw.: https://www.bosch-stiftung.de/de/das-portal-der-robert-bosch-stiftung	für alle weiteren Fragen muss man sich auf dem Portal anmelden, Hilfen gibt es auch hier: https://www.bosch-stiftung.de/de/hilfestellung-und-dokumente-fuer-projektpartner		Förderung	konnte ich nicht finden	
Alfred und Cläre Pott-Stiftung	Essen	Wissenschaft und Forschung (Naturwissenschaft und Technik, Geistes- und Gesellschaftswissenschaften) - Bildung und Erziehung - Kunst und Kultur - Wohlfahrtswesen - Mildtätige und kirchliche Zwecke	eigentlich primär operative Stiftung, setzt selbst Projekte um. FAnträge auf Förderung nimmt die Stiftung deshalb nur dann entgegen, wenn sie eindeutig zu den gemeinnützigen Zwecken der Abgabenordnung (AO), zu den satzungsgemäßen Zwecken der Stiftung sowie zu ihrem Förderprofil passen. Nähere Informationen finden sich im "Merkblatt für Antragsteller".	/	da primär operative Stiftung wird man sich wohl vorab bei dem Stiftungsmanager melden müssen: Dr. Andreas Gronewald: andreas.gronewald@stifterverband.de		hier findet man alle Infos, Merkblätter, Ansprechpartner, sowie Dokumente für den Antrag: https://www.deutsches-stiftungszentrum.de/stiftungen/alfred-und-cl%C3%A4re-pott-stiftung	Förderung	fördern keine Privatpersonen, genauere Angaben stehen weder auf der Website noch in dem Merkblatt: http://www.pott-stiftung.de/	
Anneliese Brost Stiftung	Sitz in Essen	fördert insbesondere die Jugend- und Altenhilfe sowie Kunst und Kultur in Essen und im Ruhrgebiet	Antragsschluss ist der 15. September 2020 (Eingang bei der Stiftung)	keine Angaben gefunden	Förderantrag muss per Mail gestellt werden: Emailadresse + Anlagen, die mitgeschickt werden müssen siehe folgende Website: https://anneliese-brost-stiftung.de/die-stiftung/unsere-foerderung/		vielleicht auch für Creative Places	Förderung	Die Anneliese Brost-Stiftung kann auch andere steuerbegünstigte Körperschaften unterstützen	
Evonik Stiftung	Essen	Wissenschaft, Bildung (vorallem Kinder, Jugendliche, soziale Benachteiligte, Soziales (Fokus auf Kinder), Kultur, Kirche, Sport	/	/	setzen vorwiegend eigene Projekte um, fördern aber auch Dritte. Steht nur leider nirgends, wie und wo ma einen Antrag stellt	operative Stiftung, Unterstützung müsste über Kontakt angefragt werden.	Das Engagement der Evonik Stiftung folgt vier übergeordneten Leitthemen: Junge Menschen, Naturwissenschaften, Deutschland und Integration. Sie spiegeln sich in den sechs Bereichen unseres Förderspektrums wider: Bildung, Wissenschaft, Kultur, Kirche, Soziales und Sport. Jeder Antrag auf Förderung wird anhand des Leitbildes der Evonik Stiftung geprüft. Ein zu förderndes Projekt muss sich mindestens zwei der vier Leitthemen und den Leitlinien eines der sechs Bereiche des Förderspektrums zuordnen lassen.	Förderung	keine Angaben gefunden	da man auf der Website, weder Informationen zu den Bedingunen für den Antrag, noch die entsprechenden Dokumente findet, vermute ich, dass man für eine Förderung in Kontakt treten muss.
Ruhrstiftung (Bildung und Erziehung)	Essen	Erziehung, Aus- und Fortbildung von Kindern und jungen Erwachsenen	immer bis spätestens 30. September	in der Regel bis 5.000€		Den Förderantrag mit den nachfolgend erbetenen Angaben und Unterlagen können Sie schriftlich an die Ruhrstiftung Bildung und Erziehung, c/o National-Bank AG, Theaterplatz 8, 45127 Essen oder per E-Mail an kontakt@ruhrstiftung.de einreichen. Besondere Formulare sind nicht auszufüllen.	https://www.ruhrstiftung.de/media/Ruhrstiftung_Anforderungsprofil_an_F%C3%B6rderantr%C3%A4ge_Stand_2018-11.pdf	Förderung	Falls es sich bei dem Antragsteller um eine gemäß den §§ 51 ff. AO steuerbegünstigte Organisation handelt, wird um Beifügung eines entsprechenden Nachweises (z. B. gültiger Freistellungsbescheid) gebeten. Soweit vorhanden, ist ferner eine aktuelle Satzung oder Vergleichbares beizufügen.	
XR für Viele										
Stiftung Umwelt und Entwicklung NRW		-Umwelt-, Klima- und Naturschutz, Ressourcenschonung, Erhalt von Biodiversität, -entwicklungspolitische Bildung und Information, -interkulturelles Lernen zu Themen aus den Bereichen Umwelt und Entwicklung, -nachhaltige Produktion und nachhaltiger Konsum. Vorzugsweise fördert die Stiftung Umwelt und Entwicklung Nordrhein-Westfalen solche Projekte, die Umwelt- und Entwicklungsbelange miteinander verbinden, die neue Zielgruppen erreichen, in denen sich Menschen ehrenamtlich engagieren, und die über die Förderung hinaus wirken.	Förderanträge müssen prinzipiell mindestens 4 Monate vor Projektbeginn Förderanträge mit einer Förderung durch die Stiftung von bis zu 5.000 Euro und Anträge für Organisationsentwicklung müssen mindestens 2 Monate vor Projektbeginn vorliegen.	Anteilsfinanzierung in Höhe von höchstens 80 % der förderfähigen Kosten	Bitte schicken Sie uns Ihren Förderantrag in elektronischer Form in einem MS-Word- kompatiblen Dateiformat. Alle weiteren Infos dazu, hier: https://www.sue-nrw.de/antragstellung/#022		https://www.sue-nrw.de/antragstellung/#(	Förderung	Förderanträge können bei uns satzungsgemäß nur rechtsfähige, gemeinnützige Organisationen wie eingetragene Vereine (e. V.), gemeinnützige GmbH (gGmbH), gemeinnützige Stiftungen und kirchliche Institutionen stellen. Es können auch Anträge von mehreren kooperierenden Partnern (sogenannte Konsortialanträge) eingereicht werden. In diesem Fall müssen alle Partner – wie unter dem ersten Punkt aufgeführt – antragsberechtigt sein. Vorhaben von Einzelpersonen oder von Wirtschaftsunternehmen fördern wir nicht.	Thema Nachhaltigkeit und Umwelt sind hier natürlich zentral. Vielleicht als Thema für einen Hackathon 2021?
Digitale und virtuelle Bochumer Straße										

Name	Ort	Fördergebiete	Fristen	Fördervolumen	Link zum Antrag	Zusatzinfos / Fragen	Website, detaillierte Infos zu Modalitäten	Finanzierungsmöglichkeiten (wie können sie uns helfen?)	wer ist Antragberechtigt?	Kommentar
Prototype Fund		vier Förderschwerpunkte Civic Tech, Datensicherheit, Data Literacy oder Software-Infrastruktur	Die Bewerbungsphase läuft bis zum 31. März	man erhält vom Bundesministerium für Bildung und Forschung über sechs Monate bis zu 47.500 €. Mit dieser Förderung kann man einen Code schreiben und einen ersten Prototypen der Software entwickeln.	https://ptoutline.eu/app/prototypefund10 https://prototypefund.de/	OPEN SOURCE Eure Ergebnisse müssen unter einer Open-Source-Lizenz	https://prototypefund.de/bewerbung/faq/		unterstützt Hacker:innen, Datenjournalist:innen und andere kreative Software-Entwickler:innen dabei, ihre Ideen vom Konzept in einen Prototyp umzusetzen. Richtet sich an einzelne Entwickler:innen oder kleine interdisziplinäre Projektteams	**Ich arbeite an meinem Projekt mit einem Team, welche Dinge muss ich beachten?** Wichtig: Alle Teammitglieder, die vom Prototype Fund gefördert werden, müssen ihren Wohnsitz in Deutschland angemeldet haben. Teams bewerben sich als eine Gesellschaft bürgerlichen Rechts (GbR). Antragsteller ist immer die GbR, alle Personen, die Förderung erhalten sollen, müssen in der GbR zusammengeschlossen sein: eine Unterauftragsvergabe an Dritte ist nicht zulässig. Ihr benennt eine*n Projektleiter*in oder eine*n andere*n Gesellschafter*in zur Geschäftsführer*in, der oder die die GbR nach außen rechtswirksam vertritt (und z. B. am Antragsworkshop teilnimmt und den Antrag unterschreibt). Eine Vorlage für eine GbR erhaltet ihr von uns, wenn ihr zu den Finalist*innen gehört. Wenn ihr als Team gefördert werden wollt, solltet ihr außerdem die einzelnen Bausteine des Projekts benennen und den Personen im Team zuweisen.
Landesanstalt für Medien NRW		CREATE MEDIA INNOVATION!	04. Januar	bis zu 15.000 Euro	https://www.journalismuslab.de/bewerbung-fuer-batch4-des-media-innovation-fellowship/		https://www.journalismuslab.de/fellowshi	Förderung		eher doch nichts für uns!
Film- und Medienstiftung NRW		Digitale Spiele und interaktive Inhalte: darin auch die Entwicklung und Produktion von Computer- und Videospielen und interaktiven Inhalten aus den Bereichen VR/AR, Web und Mobile.	10.02.2021 12.05.2021 16.09.2021	Die Förderung von Konzeptentwicklungen erfolgt als Zuschuss. Die Fördersumme kann bis zu 80 % der Produktionskosten betragen, maximal jedoch 20.000 Euro. Die Förderung einer Prototypentwicklung erfolgt als Zuschuss. Die Fördersumme kann bis zu 80 % der Produktionskosten betragen, maximal jedoch 100.000 Euro. Die Herstellungsförderung erfolgt als bedingt rückzahlbares, zinsloses Darlehen. Die Fördersumme kann bis zu 50 % der Produktionskosten betragen, maximal jedoch 500.000 Euro.	https://www.filmstiftung.de/foerderung/sen	Voraussetzung für die Antragstellung ist ein Beratungsgesp Till Hardy, TillHardy@filmstiftung.de , Tel. 0211-930 50-42	https://www.filmstiftung.de/foerderung/ga	Förderung	Antragsberechtigt sind Unternehmen und gewerbetreibende Personen, die digitale Spiele oder interaktive Inhalte entwickeln und produzieren und einen Sitz, eine Betriebsstätte oder eine Niederlassung in Nordrhein-Westfalen haben oder bei Antragstellung glaubhaft machen, dass sie zum Zeitpunkt der Auszahlung der ersten Rate ihren Sitz, eine Betriebsstätte oder eine Niederlassung in Nordrhein-Westfalen haben werden.	Ziel der Förderung: die Entwicklung insbesondere innovativer Potentiale für die Weiterentwicklung der Film- und Medienkultur, der Film- und Medienwirtschaft sowie des Film- und Medienstandortes Nordrhein-Westfalen zu unterstützen. ---> mit uns hätten sie wirklich mal etwas Innovatives!
Creative _ Places										
Montag Stifung Kunst und Gesellschaft	gehört zur Stiftungsgruppe	ist eine operative Stiftung, vergibt also keine Fördergelder. Prüfen aber gerne ob und wie sich durch eine Kooperation "sinnvolle Dinge ergeben lassen."	/	/	Kooperation auf Anfrage möglich: https://www.montag-stiftungen.de/ueber-u	Kooperation für Creative Places?	https://www.montag-stiftungen.de/ueber-	Kooperation bei Projekten	/	Kooperation für Creative Places? Und vielleicht lassen sie sich ja doch auf eine Finanzierung ein. Inhaltlich pasen wir jedenfalls gut zusammen: "Nach dem Themenbereich „Perspektive Umbruch“ widmen sich die Projekte der Stiftung in den kommenden drei Jahren dem Thema „Wagnisse des Neuen“.
Ministerium für Kultur und Wissenschaft Nordrhein Westfalens		Förderung für bildende Kunst: -Überregional bedeutsame Ausstellungsprojekte in Nordrhein-Westfalen -Ausstellungsprojekte von Kunstvereinen und Künstlervereinigungen -Ankäufe von Kunstwerken durch Kunstmuseen in Nordrhein-Westfalen -Restaurierung wichtiger und wertvoller Kulturgüter	keine	nicht bekannt	Anfrage an Kontakstelle in Ministerium: https://www.mkw.nrw/kultur/foerderungen/	Vielleicht als Förderung für Creative Places?	https://www.mkw.nrw/kultur/foerderunger	Förderung		Gemeinden, Gemeindeverbände und sonstige Träger Kunstvereine, Künstlervereinigungen und ähnliche Organisationen
Allbau Stiftung	Essen	Kulturprojekte: Stiftungszweck "... die Förderung der Kunst und Kultur in der Stadt Essen ... insbesondere für kulturelle Einrichtungen, Projekte, Angebote und Aktivitäten zur Förderung der Kultur in den Stadtteilen und Stadtbezirken" in verantwortungsvoller Weise zu erfüllen.	bis 31. März des Jahres (für Projekte im 2. Halbjahr) bzw. bis 30. September des Jahres (für Projekte im 1. Halbjahr)	nicht bekannt	hier findet man die Antragsdokumente: https://www.allbau.de/ueber-allbau/allbaustiftung/	bin mir nicht sicher, ob sie nur in Essen fördern.		Förderung		offenbar nur für Essen!
Kunststiftung NRW		Die Kunststiftung NRW fördert herausragende Projekte, programmatische Besonderheiten und innovative Konzepte aus den Bereichen Literatur, Musik, Performing Arts und Visuelle Kunst in Nordrhein-Westfalen sowie spartenübergreifende Projekte von hoher künstlerischer Qualität.	Antragsfristen für eine Förderung im folgenden Jahr: 30. Juni 30. November Der Vorstand der Kunststiftung NRW entscheidet zweimal jährlich über die Förderungen. Über die Anträge zur Antragsfrist 30. Juni wird im September beraten, über die Anträge zur Antragsfrist 30. November im darauffolgenden Februar.Vorhaben, die zum 30. November beantragt werden, können frühestens im April des darauffolgenden Jahres beginnen. Nicht bewilligte Vorhaben können nicht erneut beantragt werden.		https://www.kunststiftungnrw.de/de/wie_kann_ich_mich_bewerben/projektfoerderung/ Antrag muss per Post verschickt werden. Erforderliche Dokumente können über den Link heruntergeladen werden	Bitte senden Sie Anträge bzw. Bewerbungen ausschließlich Kunststiftung NRW Roßstraße 133 40476 Düsseldorf Per E-Mail eingehende Anträge können nicht berücksichtigt Notwendig für einen Projektantrag sind: -ausgefülltes Formblatt -formloses Anschreiben mit Projektskizze und Nennung der -Kosten- und Finanzierungsplan, in dem auch dargelegt wir	https://www.kunststiftungnrw.de/de/wie_kann_ich_mich_bewerben/projektfoerderung/			Für Creative 2021
Kulturstiftung des Bundes		Die Förderung kann für alle nicht-kommerziellen Bereiche des Kulturschaffens gewährt werden, insbesondere für bildende Kunst, darstellende Kunst, Literatur, Musik, Film, Fotografie, Architektur, kunst- und kulturhistorische Ausstellungen mit zeitgenössischem Bezug, Neue Medien, verwandte Formen sowie spartenübergreifende Vorhaben.	Förderanträge für die Allgemeine Projektförderung können jederzeit eingereicht werden. Die Stiftung trifft hier ihre Förderentscheidungen aufgrund der Empfehlungen der Jury, die regelmäßig zweimal im Jahr zusammentritt. Förderanträge, die später als zum 31.1. oder 31.7. eingehen (Datum Eingang des Online-Formulars oder Fax bzw. des Poststempels), können in der nächstfolgenden Sitzung der Jury nicht mehr berücksichtigt werden. Sie können jedoch erneut zum nächsten Antragsschluss eingereicht werden.	die Antragssumme an die Kulturstiftung des Bundes muss mindestens 50.000 Euro betragen. Die Finanzierung des Projekts muss einen gesicherten Anteil an Eigen- und/oder Drittmitteln in Höhe von mindestens 20 Prozent der Gesamtkosten des Projekts aufweisen. Der Vorstand entscheidet über Anträge unter 250.000 Euro. Förderentscheidungen ab 250.000 Euro bedürfen darüber hinaus der Zustimmung des Stiftungsrates der Kulturstiftung des Bundes.	https://antrag.kulturstiftung-bund.de/index.php Zusätzlich zum Online-Antrag benötigen wir zum Antragsschluss folgende Unterlagen von Ihnen, die Sie bei unserem Online-Formular hochladen können: schriftliche Zusicherung der von Ihnen angegebenen künstlerischen Leitung (z. B. bei Ausstellungen: Kurator/Kuratorin oder bei Theaterproduktionen: Regie) bzw. von vergleichbar Verantwortlichen, dass diese am Projekt mitwirken, schriftliche Zusagen (falls diese noch nicht vorliegen: Absichtserklärungen) anderer Förderer (Muster "Zusage/Absichtserklärung anderer Förderer" (Doc, 25 KB)), schriftliche Zusicherung Ihrer Kooperationspartner (z.B. Spielstätten, Veranstaltungsorte) mit Angabe der finanziellen Beteiligung am Projekt (Muster "Zusicherung der Kooperationspartner" (Doc 23,5 KB)), die Langfassung A4 Hochformat des Kosten- und Finanzierungsplanes auf 2 Seiten (Muster Kosten- und Finanzierungsplan (XLS, 39,5 KB)) eine ausführliche Künstlerliste mit Angabe des Herkunftslandes und Kurzbiografie, eine ausführliche Projektbeschreibung (max. 10 Seiten).	FAQs: https://www.kulturstiftung-des-bundes.de/de/foerderung/haeufige_fragen.html		Die Kulturstiftung des Bundes kann Förderungen an Institutionen im In- und Ausland gewähren. Die Rechtsform einer Antrag stellenden Institution (z.B. Stiftung, Verein, öffentlich-rechtliche oder privatrechtliche Körperschaft) ist für die Entscheidung über die Förderung unerheblich.	Die Kulturstoftung des Bundes fördert auch Projekte in der Allgemeinen projektförderung. das ist interessant für uns weil sie KEINE Reihen und auf Wiederkehr angelegten Projekte fördert, aber sie fördert Teile daraus (würde vermutlich Places nicht fördern, aber Creative Places): Als "Projekt" gilt die Produktion, Planung und/oder Durchführung von einzelnen Veranstaltungen oder Veranstaltungskomplexen, z.B. Ausstellungen, Aufführungen, Symposien. Die Kulturstiftung des Bundes fördert grundsätzlich keine Veranstaltungsreihen oder auf regelmäßige Wiederholung ausgerichteten Projekte, sie kann aber Teile oder Einzelprojekte dieser Reihen unterstützen.
WORKshops / Startups/ KMUs										

Name	Ort	Fördergebiete	Fristen	Fördervolumen	Link zum Antrag	Zusatzinfos / Fragen	Website, detaillierte Infos zu Modalitäten	Finanzierungsmöglichkeiten (wie können sie uns helfen?)	wer ist Antragberechtigt?	Kommentar
Programm DWNRW-Regio.Events (Programm des Landes NRW, Ministerium für Wirtschaft, Innovation, Digitalisierung und Energie des Landes Nordrhein-Westfalen)		gefördert werden mit dem Programm Veranstaltungen, die digitale Start-ups mit etablierten Unternehmen, Investoren und der Wissenschaft vernetzen. Förderungswürdig sind öffentliche Veranstaltungen aus den Themenbereichen „Digitalisierung“ und „Vernetzung von Start-ups mit dem Mittelstand“, deren Teilnehmerinnen und Teilnehmer sich aus Gründungsinteressierten, Start-ups, etablierten Unternehmen, Investoren, Wissenschaft und regionalen Akteuren zusammensetzen.		Veranstalter, die ein Format in den Themenbereichen „Digitalisierung“ und „Zusammenarbeit von digitalen Start-ups mit etablierten Unternehmen“ planen, können eine Förderung von 5.000 bis maximal 20.000 Euro beantragen. Wird gestaffelt nach der Teilnehmerzahl (siehe Link: https://www.wirtschaft.nrw/dwnrw-regioevents)	https://www.bezreg-detmold.nrw.de/400_WirUeberUns/030_Die_Behoerde/040_Organisation/030_Abteilung_3/040_Dezernat_34/001Wirtschaftsfoerderung/FoerdungRegio/index.php https://www.bezreg-detmold.nrw.de/400_WirUeberUns/030_Die_Behoerde/040_Organisation/030_Abteilung_3/040_Dezernat_34/001Wirtschaftsfoerderung/FoerdungRegio/Anhang/01_Antragsformular_RegioEvent.pdf	generelle Infos: https://www.wirtschaft.nrw/sites/default/files/asset/document/200917_informationsschreiben_dwnrw-regioevents_v3.pdf Den Förderaufruf mit den genauen Rahmenbedingungen finden Sie unter: www.wirtschaft.nrw/dwnrw-regioevents, das Antragsformular und weitere Informationen finden Sie bei der Bezirksregierung Detmold. Bevor Sie die Förderung beantragen, empfehlen wir einen Beratungsanruf bei der Bezirksregierung Detmold, die Sie gerne in allen Angelegenheiten, rund um die Antragstellung unterstützt.	https://www.wirtschaft.nrw/dwnrw-regioe	Förderung	Das Programm richtet sich direkt an die Veranstalter. Jeder Veranstalter hat die Möglichkeit, für bis zu drei Events im Kalenderjahr eine Förderung zu beantragen. Veranstalter und Zuwendungsempfänger können juristische Personen des privaten und öffentlichen Rechts sein. Eine Weiterleitung der Zuwendung an Dritte ist nicht vorgesehen.	Mit dem Places Festival bringen wir genau diese Akteure
Abseits von Places										
Interessant für das Quartier Ückendorf										
Montag Stiftung Urbane Räume	gehört zur Stiftungsgruppe der Montag Stiftungen, die unter dem Dach der Carl Richard Montag Förderstiftung zusammengefasst werden	u.a. Programm "Initialkapital für eine chancengerechte Stadtentwicklung", Anwendungsgebiet und Ziel passen nach Ückendorf, wie die Faust aufs Auge: Die Montag Stiftung Urbane Räume verfolgt die Idee, durch Investitionen in Immobilien dauerhaft wichtige Erneuerungsimpulse für benachteiligte Stadtteile zu geben. Die Immobilie ist Ausgangspunkt einer inklusiven Projektentwicklung und dient dem Gemeinwohl. Alle erwirtschafteten Gewinne fließen vollständig ins Viertel zurück und dienen als Basis und Perspektive für ein langfristiges, gemeinwohlorientiertes Engagement.	suchen Mittelfristig nach neuen Förderstandort	nicht bekannt	https://www.montag-stiftungen.de/handlun	Als Projekt für den Stadtteil	https://www.montag-stiftungen.de/handlu	Förderung		interessantes Stadtteil-Entwicklungsprojekt für Ückendorf. Suchen noch neue Förderstandorte. Wollen mit dem kauf einer Immobilie Erneuerungsimpulse für beanchteiligte Stadtteile setzen. Fragen und Projektvorschläge bitte nur per Mail an urbane-raeume (at)montag-stiftungen.de. Die Mail sollte einen Umfang von einer DIN-A4-Seite nicht überschreiten und zu jedem der aufgeführten Kriterien eine kurze Aussage enthalten. Zudem bitten wir bei der Beschreibung der Ausgangssituation, die konkreten Bedarfe der Bewohner im Stadtteil zu benennen und davon ausgehend darzustellen, wie das Projekt diesbezüglich wirken kann.
Montag Stiftung Denkwerkstatt	ist der Impulsgeber für die	Sie übernimmt die Aufgabe, gesellschaftlich relevante, zukunftsweisende Themen aufzuspüren, die für die strategische Weiterentwicklung der Montag Stiftungen von Bedeutung sein können. Dazu gehören auch die Konzeption, Organisation und Moderation von Veranstaltungen und Werkstätten für unterschiedliche Teilnehmerkreise – für Expertinnen und Experten verschiedener Fachgebiete ebenso wie für die allgemeine Öffentlichkeit.				vielleicht als Partner für neue Projekte, wie zum Beispiel Gellschaft überwinden durch Essen und Kochen? Vielleicht auch als Partner für ein XR-Projekt				Sind die Schnittstelle zu allen Stiftungen der Stiftungsgrup
Nicht zugeordnet										
Alfred Krupp von Bohlen und Halbach-Stiftung		fördern vorwiegend ihr eigenen Projekte im Bereich Bildung (insbesondere aschulische Bildung und Stipendiate für Studenten der Hochschulen), Gesundheitswesen, Sport und Kultur.			Alfried Krupp von Bohlen und Halbach-Stiftung Hügel 15 D-45133 Essen Telefon: +49 (0)201 188-0 Telefax: +49 (0)201 41 25 87 E-Mail: info@krupp-stiftung.de		Förderanträge außerhalb der eigenen Programme und Projekte können nur in Ausnahmefällen berücksichtigt werden. Wir empfehlen, vor Antragstellung mit der Stiftung Kontakt aufzunehmen, damit unnötige Arbeitsschritte vermieden werden können.			
E.on-Stiftung		fördert Projekte im Themenfeld Energie und Gesellschaft	/		https://www.eon-stiftung.com/de/ueber-die-stiftung/foerderung.html Um Ihnen den Weg zu uns zu erleichtern, finden Sie hier zunächst unser Formular für eine Voranfrage*. Auf Basis dieser Anfrage prüfen wir, ob eine ausführliche Antragstellung erfolgversprechend ist, und senden Ihnen gegebenenfalls das offizielle Antragsformular zu. Bitte schicken Sie uns dazu auch den ausgefüllten Kosten- und Finanzierungsplan, damit wir einen Überblick über das geplante Fördervolumen erhalten.			Förderung		Fokus Umweltthemen und Energie (Hackathon-Thema?)
Regionalverband Ruhr		Förderung für regionale Kulturprojekte	am 04.01. endet die Einreichungsfrist für Projekte im Jahr 2021		Antrag und benötigte Unterlagen sind in folgendem Link aufgeführt, sowie Kontakt, an den die Unterlagen geschickt werden müssen. https://www.rvr.ruhr/themen/kultur/kulturfoerderung/		https://www.rvr.ruhr/fileadmin/user_uploa	Förderung	nicht gefunden. Muss wahrscheinlich über Kontakt erfra Koordination Referat Kultur und Sport Team Regionale Kultur von_schack@rvr.ruhr +49 201 2069-670	XR für viele?
Förderprogramm "Regionale Kulturpolitik" vom Ministerium für Kultur und Wissenschaft	Antrag muss bei der entsprechenden Kulturregion eingereicht werden (Land wurde in 10 Kulturregionen unterteilt. Wir sind überraschender Weise das Ruhrgebiet. Die Anlaufstelle ist allerdings die Koordinierungsstelle Arnsberg. Im Ruhrgebieit gibt es keine.	Mit der regionalen Kulturförderung sollen vernetzte, qualitativ hochwertige und auf Kontinuität ausgerichtete Projekte ermöglicht werden. Gefördert werden können Projekte, die mindestens einer der nachfolgenden Kriterien-Kategorien entsprechen: -Projekte, die nachhaltig wirken und regionale Kulturentwicklungspotentiale enthalten -Projekte, die die Region künstlerisch qualifizieren -Projekte, die regional vernetzt sind -Projekte mit städteübergreifenden Kooperationen und/oder städteübergreifender Wirkung -Projekte, die die regionale Identität und das kulturelle Profil der Region Ruhr stärken -Projekte, die sich mit dem Strukturwandel in der Region Ruhr künstlerisch auseinandersetzen	(Frist 30.9. jeden Jahres). Achtung: Rechtzeitig vor Ende der Antragsfrist muss mindestens eine Beratung durch das regionale Koordinierungsbüro in Anspruch genommen werden. Kontakt siehe Website in Spalte Modalitäten				https://www.regionalekulturpolitiknrw.de/foerderprogramm-rkp/		freien Künstlerinnen und Künstlern wie von Vertretern el	Wenn man Places größer aufzieht.
Förderpott.Ruhr	hängen mit Stiftungsnetzwerk NRW zusammen	im Fokus steht der Stadtteil und die Menschen darin. Oberthema „Zusammenleben im Quartier“. Unterstützt werden Ideen und Projekte, die Bewohner*innen für den eigenen Stadtteil initiieren oder bereits erfolgreich umsetzen.	jeweils zu den Stichtagen 31. März und 30. September Projektideen einreichen	zwischen 500 und 5.000 Euro	https://www.foerderpott.ruhr/bewerbung/	Antrag muss online gestellt werden	https://www.foerderpott.ruhr/verfahren-ur	Förderung	-Gruppen ab drei Personen (ohne rechtlichen Organisationsgrad) -Nachbarschaftsinitiativen (ohne rechtlichen Organisationsgrad) -Steuerbegünstigte operativ tätige Körperschaften, wie z.B. Vereine, Verbände, Stiftungen, Gesellschaften, Kirchengemeinden	
Bürgerstiftung Gelsenkirchen	GE	Kunst, Kultur, Denkmalpflege, Bildung und Erziehung, Jugend, Sport und Soziales, Völkerverständigung, Wissenschaft, Architektur	/	/		evtl. auch nur als Partner?	http://buergerstiftung-gelsenkirchen.de/	fördern Projekte. Förderantrag konnte ich nicht finden.		

Name	Ort	Fördergebiete	Fristen	Fördervolumen	Link zum Antrag	Zusatzinfos / Fragen	Website, detaillierte Infos zu Modalitäten	Finanzierungsmöglichkeiten (wie können sie uns helfen?)	wer ist Antragberechtigt?	Kommentar
Brost Stiftung		fördert wissensbasierte, konzeptionsstarke, mutige, zukunftsweisende Projekte, die möglichst durch Kooperation das Miteinander und die anpackende Selbsthilfe im Ruhrgebiet stützen. Förderung mildtätiger Zwecke im Sinne des § 53 AO, zur Förderung der Jugend- und Altenhilfe, zur Förderung der Kunst und Kultur sowie zur Förderung der Volks- und Berufsbildung in Essen und im Ruhrgebiet.	Der Antrag sollte mindestens drei Monate vor d Stiftung eingereicht werden. Projekte, die bere wurden, können grundsätzlich nicht berücksich	Bei einem Fördervolumen von einmalig bis zu 5.000 EUR kann ausnahmsweise auch ein formloser Antrag als ausreichend erachtet werden, um auf diesem Wege schnell und unbürokratisch Hilfe zu leisten.	https://broststiftung.ruhr/service/antragsverfahren/	https://www.broststiftung.ruhr/wp-content/uploads/2019/05/Fo%CC%88rderrichtlinien-CLEAR-Stand-Mai-2019-J.-Heit.pdf Der Antrag ist grundsätzlich schriftlich (Druckschrift) nebst allen relevanten Unterlagen und Anlagen vom Vertretungsberechtigen unterschrieben einzureichen. Die Antragssteller können das Formular für die Antragstellung bei der Stiftung kostenlos anfordern. Entsprechende Formulare können zudem im Internet unter der Adresse http://www.broststiftung.ruhr als Download abgerufen werden. Zur Vereinfachung und Beschleunigung der Antragsprüfung ist der Antrag – neben der Einreichung in Schriftform – parallel auch in elektronischer Form inklusive sämtlicher Antragsunterlagen gemäß § 5 bei der Stiftung unter folgenden Adressen einzureichen: E-Mail: kontakt@broststiftung.ruhr Brost-Stiftung - Geschäftsstelle - Zeißbogen 28 45133 Essen			Antragsberechtigt sind steuerbegünstigte Körperschaften und Stiftungen sowie Körperschaften des öffentlichen Rechts, insbesondere aus Essen und dem Ruhrgebiet, z. B. -Jugendheime, Schulen, Krankenhäuser und Altenheime, Bildungseinrichtungen, -gemeinnützige Vereine und Stiftungen, -Städte und Gemeinden. -Antragsberechtigt sind auch Privatpersonen, soweit eine mildtätige Förderung angefragt wird.	
RAG-Stiftung		Bildung, Wissenschaft und Kultur	/	/	https://www.rag-stiftung.de/foerderung	https://www.rag-stiftung.de/fileadmin/user_upload/Bildung/RAG-Stiftung_Fo__rdergrundsa__tze.pdf				haben auch ein Kita-Projekt in Gelsenkirchen Ückendorf,
Deutsche BP Stiftung					https://projektantrag.meinbp.de/	Im Fokus stehen Projekte zur Vermeidung von Jugendarbeitslosigkeit/zur Qualifizierung von Jugendlichen und jungen Erwachsenen. Schwerpunktmäßig das Ruhrgebiet (NRW)	https://www.bp.com/de_de/germany/home/gesellschaft/deutsche-bp-stiftung/ueber-uns.html		Anträge können gestellt werden von gemeinnützigen bzw. ihnen gleichgestellten Organisationen (zum Beispiel öffentlich-rechtliche Körperschaften), die ein Programm bzw. Projekt gegen Jugendarbeitslosigkeit vorhaben.	
Land NRW (Leitmarktwettbewerb CreateMedia.NRW)		Ziel: Innovationskraft des Leitmarkts Medien- und Kreativwirtschaft sowie die Digitale Wirtschaft weiter stärken, um nachhaltig Wettbewerbsfähigkeit, Beschäftigung und Wohlstand zu sichern und die internationale Sichtbarkeit Nordrhein-Westfalens als führenden Standort für die Medien- und Kreativwirtschaft zu erhöhen.	aktuell abgelaufen			https://www.leitmarktagentur.nrw/leitmarktwettbewerbe/createmedia				mal im Auge behalten, ob das nochmal druchgeführt wird
Für das Places Festival										
medienwerk.nrw (Netzwerk für Medienkunst in NRW)		künstlerischen Produktionen (bewusst weit gefasst) aus dem Bereich Medienkunst/digitale Kultur, (u.a. Ausstellung, Aufführung, Austausch, Workshops, Screenings, Performances, Diskussionen. Das Projekt ist förderfähig, wenn es • sich mit den Auswirkungen von digitalen Technologien auf die Gesellschaft aus Sicht von Kunst und Kultur beschäftigt, • die Entstehung neuer Zusammenhänge in Nordrhein-Westfalen durch die Zusammenarbeit verschiedener Partner ermöglicht, • öffentliche Formate der Präsentation, Diskussion oder Vermittlung enthält.	Anträge für Vorhaben mit Projektbeginn im Jahr 2021 sind bis zum 19.04.2021 einzureichen; Anträge für Vorhaben mit Projektbeginn im Jahr 2022 bis zum 01.01.2022. Ein Projektbeginn ist im Jahr 2021 ab dem 15.07.2021 und im Jahr 2022 ab dem 01.04.2022 möglich. Die Projekte müssen in der Regel zum Ende des folgenden Jahres abgeschlossen werden.		Muss schriftlich von jedem Kooperationspartner einzeln eingereicht werden: Die Anträge sind von jedem Kooperationspartner einzeln beim Büro medienwerk.nrw einzureichen. Die Anschrift des Büro medienwerk.nrw lautet: HMKV (HartwareMedienKunstVerein) Büro medienwerk.nrw Hoher Wall 15 44137 Dortmund Oder Online-Einreichung https://foerderung.medienwerk-nrw.de/medienkunstfonds/	Für die Jahre 2021 bis 2023 soll ein Förderprogramm in Höhe von insgesamt 700.000 EUR eingerichtet werden. **Die Förderungen des Fonds ermöglichen projektgebundene Kooperationen zwischen mindestens zwei Institutionen aus Nordrhein-Westfalen von bis zu zwei Jahren Laufzeit.** Die Laufzeit kann sich über maximal zwei Haushaltsjahre erstrecken.	Auf Seite 4 steht genau aufgelistet, welche Dokumente und Informationen dem Antrag beizufügen sind, bzw. ab Seite 6 . https://foerderung.medienwerk-nrw.de/wp-content/uploads/2021/01/2020.11.12_Fo%CC%88rdergrundsa%CC%88tze_Medienkunstfonds.pdf	Förderung	**Kooperationen zwischen mindestens zwei Institutionen oder freien Initiativen mit Sitz in NRW**, wovon mindestens eine*r der Partner*innen eine mehrjährige Auseinandersetzung mit Themen aus dem Bereich Medienkunst & digitale Kultur nachweisen kann. Orte wie Museen, Theater, Kunsthallen, Kulturzentren, Künstlerhäuser, Archive, soziokulturelle Zentren, Universitäten und andere Bildungsträger sowie Vereine, freie Kunsträume und Produktionshäuser, Festivals, Initiativen und Stiftungen gelten dabei als mögliche Antragsteller. Bewerbungen von Einzelpersonen sind ausgeschlossen.	Das medienwerk bietet zwei Förderprogramm an. Auf uns trifft das Förderprogramm "Medienkunstfonds" zu (NICHT Medienfellow)!!! FAQs zur Förderung auf Website: https://foerderung.medienwerk-nrw.de/medienkunstfonds/

Konzept 2021 nicht umgesetzt, Umsetzung in 2022 als eigenständiger Award empfohlen

[Namens-Ideen-Sammlung:
best social VR, social equality award, equal opportunities Award, social pARticipation award, best social impact, best student project award, best student award, newcomer award, challenge award]

~~DIVR~~ Science Award
Newcomer Award

Students wanted! Es gibt einen neue Kategorie beim DIVR Science Award!
Beim Places _ Festival für Virtual Reality würdigen wir jährlich die herausragenden XR-Forschungsprojekte, die deutschlandweit an den Hochschulen entwickelt werden. Die innovativsten Lösungen werden in den drei Kategorien best tech, best impact und best concept mit dem DIVR Science Award ausgezeichnet.

Beim diesjährigen Award wird es einen Sonderpreis geben!
Zur dritten Ausgabe des Places _ Virtual Reality Festivals wird einen neue Kategorie eingeführt: der DUMMY Award. Dieser richtet sich explizit an alle studentischen Teams oder studierenden Einzelpersonen. Gemeinsam mit dem DIVR (Deutsches Institut für Virtual Reality) wollen wir die kreativen Ideen und virtuosen XR-Lösungen von studentischen Teams auszeichnen.
Der Clou: der Award wird nicht an bestehenden Projekte verliehen, sondern ist an eine Challenge und ein Thema gebunden. Das heißt, wir geben euch ein Thema vor, ihr sucht euch ein Team oder entscheidet euch alleine zu arbeiten und entwickelt bis zum Places _ Festival eine neue XR-Prototypen oder ein Konzept einer XR-Anwendung, die ihr beim DIVR Science Award-Wettbewerb vom 17.09. -18.09.2021 in Gelsenkirchen Ückendorf präsentiert. Eine Experten-Jury (Mitglieder werden noch bekannt gegeben) entscheidet dann, wer den Sonderpreis gewinnt. Neben Ruhm und Ehre winkt dem Gewinner-Team auch ein Preisgeld.

Challenge accepted! Aber was ist das Thema?
Die Einsatzgebiete von Extended Reality-Technologien werden immer diverser. Sie gehen weg von der reinen Unterhaltung hin zu ganz alltäglichen Lebensbereichen, wie zum Beispiel der Arbeit und dem Lernen. Auch in der Medizin und der Reha haben sich XR-Lösungen bewährt. Nun ist an der Zeit die soziale Dimension der Technologien zu prüfen. Deshalb machen wir **“soziale Gerechtigkeit/Teilhabe**” zum Thema unserer Challenge 2021 für den neuen Sonderpreis: den DUMMY Award. Euren Ideen sind keine Grenzen gesetzt. Eine XR-Anwendung, die sozial benachteiligten Kindern und Jugendlichen hilft, die Geflüchtete bei der Integration unterstützt, die alten und kranken Menschen den Alltag versüßt oder Menschen mit Behinderungen fördert und Inklusion erleichtert, ihr habt freie Hand.

Call for Participation
Ihr habt Lust eine neue XR-Lösung zu entwickeln, die die Welt ein kleines bisschen besser macht und soziale Gerechtigkeit fördert? Ihr wollt euch beim Wettbewerb, um den DUMMY Award 2021 beweisen und gegen andere Studenten-Teams aus ganz Deutschland antreten?

Hier gehts zur Anmeldung für den DUMMY Award: LINK

Anmeldeschluss: Die Anmeldung ist ab sofort freigeschaltet und jederzeit möglich. Die letzte Möglichkeit habt ihr am 06.08.2021. Bis dahin müsst ihr euch oder euer Team spätestens angemeldet haben.

(Frühe Anmeldungen werden belohnt. Für alle Teams oder Einzelpersonen, die sich schnell und nicht erst auf dem letzten Drücker im August anmelden haben wir ein besonderes Geschenk: ihr erhaltet exklusive Coachings mit Experten des Places _ Festivals oder des DIVRs (Deutsches Institut für Virtual Reality) und könnt den Zwischenstand eurer Arbeit abchecken lassen.)

Im Detail:

Wer kann mitmachen?

Anmelden können sich alle Student:innen aus dem Umfeld einer Hochschule (Universität, FH, private Hochschule).

Anmeldungen als Team sind dabei ebenso zulässig, wie Anmeldungen als Einzelpersonen. Dabei ist es auch egal, ob die Teammitglieder an der gleichen Universität/Fakultät, im gleichen Studiengang, der gleichen Stadt oder im gleichen Land studieren. Entscheidend ist der Anspruch, sich wissenschaftlich mit dem Thema Extended Reality auseinanderzusetzen.

Die Challenge:

Gemeinsam im Team oder alleine wird ein XR-Prototyp oder ein Konzept einer XR-Anwendung entwickelt, der/das sich mit dem Thema soziale Gerechtigkeit/soziale Teilhabe auseinandersetzt.

Ziel ist es, bis zum Termin des DIVR Science Awards, am 17.09. & 18.09.2021, einen Prototypen oder das Konzept eine Anwendung zu entwickeln, der/die das Thema “soziale Gerechtigkeit/soziale Teilhabe” mit den Technologien VR und AR oder Mischformen verknüpft bzw. umsetzt. Voraussetzungen ist, dass die Anwendung auf einem Headset oder Smartphone/Tablet ausgespielt werden kann bzw. das Konzept der Anwendung so visualisiert ist, das die Jury sie vor Ort testen/beurteilen oder sich zumindest einen guten Eindruck davon verschaffen kann.

Wie laufen Anmeldung, Nominierung, Bewertung und Auszeichnung ab?

- Die Anmeldung für den Wettbewerb ist ab sofort jederzeit möglich. Bis spätestens 06.08.2021 müsst ihr euch oder euer Team aber definitiv angemeldet haben.

- Je früher ihr euch anmeldet, desto besser. Streber und frühe Anmeldungen belohnen wir mit exklusiven Coachings von Experten des Places _ Festivals und des Deutschen Instituts für Virtual Reality. Also sichert euch die Tipps und die Möglichkeit den Zwischenstand eure Anwendung von Experten prüfen zu lassen.

• Alle bis zum 06.08.2021 angemeldet Teams und Einzelpersonen präsentieren ihren Prototypen/ihr Konzept einer XR-Anwendung beim DIVR Science Award (Fr,17 & Sa, 18.9.2021) der Fachjury und einem großen Publikum. Dazu wird ihnen kostenlos eine Ausstellungsfläche in der Tiefgarage des Wissenschaftspark Gelsenkirchen zur Verfügung gestellt (inkl. Strom und Internet). Technik, An- und Abreise, Auf- und Abbau sowie Personal organisieren die Teams selbstständig.

• Alle Beiträge müssen am Fr, 17.09.2021 für die Fachjury zugänglich und testbar bzw. als Konzept nachvollziehbar sein, nur dann haben sie die Chance ausgezeichnet zu werden.

• Sollte es einem Team absolut unmöglich sein, zum Juryrundgang persönlich vor Ort zu sein, werden wir im Einzelfall eine andere Lösung prüfen (keine Gewähr).

• Die Jury wird mit ausgewiesenen Expert*innen aus dem Bereich der Extended Reality besetzt werden und wird zu gegebener Zeit öffentlich vorgestellt.

• Die öffentliche Siegerehrung findet zum Abschluss des Places _ VR Festivals am Samstag Abend in würdigem Rahmen statt.

• Zeitplan

o Mo, 06.08.2021 Bewerbungsschluss

o Fr, 17.09.2021 15 - 20 Uhr Jury-Rundgang

o Fr, 17.09.2021 15 - 20 Uhr & Sa, 18.09.2020 10 - 18 Uhr, Die nominierten Projekte präsentieren im Rahmen des Places _ VR - Festivals ihr Können

o Sa, 18.09.2021 19:00 Uhr Preisverleihung

Die Location

Viele gute Ideen entstehen in einer Garage. Den Beweis liefern die Branchen-Riesen Apple, Google und Amazon. Sie alle sind dort gestartet. Auch der DIVR Science Award wird in dieser besonderen Umgebung stattfinden - in der Tiefgarage vom Wissenschaftspark Gelsenkirchen. Einen Eindruck von der Location könnt ihr euch über den Rückblick vom Award des letzten Jahres machen: LINK

Die Virtuelle Bochumer Straße

Konzeptpapier und Projektvorschlag

Basierend auf dem 3D-Stadtmodell Gelsenkirchens wird ein digitaler Zwilling der Bochumer Straße in GE-Ückendorf erstellt. Ziel ist die Erprobung innovativer Formen der Stadtplanung und Bürgerbeteiligung. Von den Lernerfahrungen aus Gelsenkirchen profitiert die gesamte Fachwelt. Das Modellprojekt leistet Pionierarbeit, in dem es unterschiedliche Welten zusammenbringt: Extended Reality und Stadtplanung, Gaming und Architektur, Digitalisierung und Nachhaltigkeit.

Problembeschreibung 1

Die Stadt der Zukunft stellt ihre Planer:innen vor große Herausforderungen, egal wo und in welcher Region. Themen wie der demografische Wandel, Klima- und Artenschutz sowie die Verkehrswende müssen in der Planung ebenso berücksichtigt werden wie die vor Ort gegebenen sozialen, gestalterischen und technischen Rahmenbedingungen. Die Komplexität des zu planenden Systems ist hoch und nimmt weiter zu, wenn man die Wechselwirkungen der verschiedenen Faktoren untereinander betrachtet.

Ein weiteres Problem kommt hinzu. Planungen werden nicht selten durch die Kluft zwischen öffentlichen und privaten Belangen erschwert. Die Stadt der Zukunft will die Wünsche und Bedürfnisse ihrer Bewohner:innen selbstverständlich mit einbeziehen. Klassische Formate der Bürgerbeteiligung kommen allerdings schnell an ihre Grenzen, wenn die Komplexität der Stadtplanung auf die Alltagssorgen der Anwohner:innen trifft.

Lösungsansatz XR

Mithilfe der Extended-Reality-Technologie (XR) ist es möglich, eine Straße in der virtuellen Welt realitätsnah nachzubauen und diese mittels einer Virtual-Reality-Brille zu erkunden, ganz so als würde man selbst auf dieser Straße stehen. Füttert man das Modell mit verschiedenen Daten des realen Vorbildes, können virtuell verschiedene Szenarien simuliert werden. In so einem integrierten digitalen Modell ließen sich dann zum Beispiel die Auswirkungen der Umsetzung eines einzigen Baumes auf die Luftqualität oder die Temperatur der Straße darstellen.

Ein solches Modell kann von unterschiedlichen Personen digital bearbeitet und erweitert werden, ohne dafür selbst vor Ort sein zu müssen. Unterschiedliche Lösungsansätze können dann im virtuellen Raum begutachtet und diskutiert werden.

Eine zweidimensionale Zeichnung weckt bei Anwohner:innen nur bedingt eine Vorstellung davon wie ihr Lebensraum bzw. ihre Straße aussehen könnte. Hier hilft der digitale Zwilling einer Straße, der mithilfe der Virtual Reality Technologie nicht nur betrachtet, sondern

tatsächlich erlebt werden kann. Darüber hinaus könnten die Anwohner:innen selbst aktiv werden, ihre Straße virtuell nach ihren Ideen gestalten und so eigene Vorschläge einbringen.

Problembeschreibung 2

Nachdem der große Hype um die neue Technologie der Extended Reality (als Sammelbegriff für die verschiedenen Möglichkeiten der erweiterten Realität wie Virtual Reality / Augmented Reality / Mixed Reality) verflogen ist, kristallisieren sich immer mehr Anwendungsgebiete heraus, in der die Technik gewinnbringend eingesetzt wird. Obwohl die Vorzüge des Einsatzes in der Stadtplanung und der Architektur auf der Hand liegen (risikoarmes Austesten, Kosteneinsparung, realitätsnahe Visualisierung und Eintauchen in Objekte), greifen ihre Akteur:innen nur zögerlich und vereinzelt auf die Möglichkeiten der XR-Technik zurück. Folgende Gründe machen wir dafür aus:

- Zwei Welten treffen hier aufeinander: Architekt:innen und Stadtplaner:innen, die in der neuen Technik möglicherweise erst einmal nur eine Nachahmung bzw. leicht veränderte Form, der ihnen bekannten Mittel zur Visualisierung erkennen und die Technologie-Begeisterten (XR-Szene), die darin eine Revolution sehen, die das menschliche Leben grundsätzlich verändern kann.
- Der Einsatz der Extended-Reality-Technologien hat oft den Ruf einer “netten Spielerei”, ein produktiver Nutzen wird ihr abgesprochen.
- Es fehlt an Know-How und praxisnahen Anleitungen für die Implementierung der neuen Technologie. Zwar ist es technisch grundsätzlich möglich 3D-Modelle, die Planer:innen erstellen, auch für VR zu benutzen, aber dafür sind zwei Aspekte zu beachten:
    1. Ein 3D-Modell ist längst keine fertige VR-Anwendung. Das Architekturmodell kann aber sehr wohl der Startpunkt für eine VR-Experience sein.
    2. Es braucht Software-Schnittstellen. Diese existieren zwar, werden aber noch zu wenig genutzt, da sie einerseits zu wenig bekannt sind und andererseits ein Spezialwissen zur Anwendung erfordern.

Lösungsvorschlag

In einem Modellprojekt wird ein digitaler Zwilling der Bochumer Straße erstellt, der jederzeit von jedem und überall erweitert werden kann. Dieses Abbild wird mit möglichst vielen realen Daten verknüpft, sodass die Simulationen in der virtuellen Welt als realistische Bewertung geplanter Vorhaben benutzt werden kann. Das Modellprojekt führt dies exemplarisch mit / an der Bochumer Straße durch, damit alle Interessierten (z.B. Kommunen, Planer:innen und Hochschulen) davon lernen und es auf sich anwenden können.

Die Bochumer Straße in Gelsenkirchen eignet sich aus vielen Gründen für ein solches Modellprojekt: Sie ist in vielen Bereichen (Länge, Breite, Bebauung, Lage, Verkehrsmix) durschnittlich und damit repräsentativ. Auf der anderen Seite weist sie interessante

Besonderheiten auf (Denkmalschutz, Sozialstruktur, Historie), die mit planerischen Herausforderungen einhergehen.

Die Bochumer Straße ist seit einigen Jahren einem großen Veränderungsprozess unterworfen, sie steht im Zentrum eines ambitionierten Revitalisierungsvorhabens. Für das Modellprojekt Virtuelle Bochumer Straße ergeben sich daraus Chancen: Virtuelle Planungen und reale Veränderungen können regelmäßig in Bezug gesetzt werden, so kann das virtuelle Modell regelmäßig getestet und verbessert werden.

Features

Integriertes Modell

Umfassende Daten, z.B. solche zur Bevölkerungs-und Infrastruktur, ökologische und ökonomische sowie meteorologische Daten werden in das digitale Modell eingepflegt und regelmäßig aktualisiert. Denkbar sind auch Live-Daten von urbanen Sensoren. Hierin steckt die technische Innovation dieses Lösungsvorschlages: Im Bereich der Programmierung von Software-Schnittstellen leistet das Projekt Pionierarbeit.

Open-Data

Immer mehr Städte stellen ihren Bürger:innen die Daten der Stadt zur Verfügung, auch Gelsenkirchen hat sich der Open Data Initiative angeschlossen. Die virtuelle Bochumer Straße zeigt exemplarisch, wie solche Daten in der Praxis genutzt werden können.

Open-Source

Die technischen Lösungen, die im Projektverlauf erarbeitet werden, werden der Öffentlichkeit zur Verfügung gestellt (Open-Source, Creative Commons). So leistet das Projekt Grundlagenarbeit und fördert weitere Innovationen in diesem Feld.

Interaktiv und immersiv

Das Projekt nutzt für die Erstellung und Bearbeitung des digitalen Zwillings bekannte Tools und entsprechende Expertise aus der Gaming-Branche. Die in der Computerspielentwicklung weit verbreiteten Grafik-Engines sind auf die Erstellung realistischer digitaler Umgebungen bei gleichzeitig hoher Interaktivität spezialisiert.

Multi-Kanal

Die virtuelle Bochumer Straße kann auf unterschiedliche Arten erlebt und bearbeitet werden. Dazu zählen neben den Head-Mounted-Displays (VR-Brillen) auch Zugänge per Webbrowser/Standard-Bildschirm und Mobile Apps.

Lernendes Modell

Das Projekt orientiert sich an den Grundsätzen der agilen Software-Entwicklung, entwickelt also schnell Prototypen, implementiert laufend neue Funktionen und erprobt diese regelmäßig mit der Zielgruppe.

Modell für die Lehre

Das integrierte digitale Modell wird so aufbereitet, dass es für die Lehre und Ausbildung an Hochschulen genutzt werden kann. Auf Grundlage der virtuellen Bochumer Straße können Stehgreif-, Seminararbeiten und Abschlussarbeiten entstehen.

Wissensplattform

Alle Erfahrungen des Projekts werden transparent dokumentiert und praxisnah aufbereitet. Es wird eine Informations- und Wissensplattform aufgebaut. Wer in Zukunft zu den Themen “Stadtplanung & XR” oder “Bürgerbeteiligung & XR” unabhängige und praxisnahe Informationen sucht, wird hier fündig.

Bühne für Innovation

Das Projekt ruft aktiv dazu auf, an der Bochumer Straße virtuell mitzubauen, eigene Ideen zu verwirklichen und Alternativen vorzuschlagen. Alle Lösungen, Ansätze und Beiträge werden wiederum im Rahmen des Projekts präsentiert. So wird die virtuelle Bochumer Straße eine Bühne für Unternehmen & StartUps, Talente & Ideen, Institutionen & Initiativen.

Verbindung zur physischen Welt

Virtuelle und physische Welt werden auf innovative Art miteinander verwoben:

- Auf der realen Bochumer Straße werden Schaufenster/Gucklöcher installiert, die einen Einblick auf die virtuelle Bochumer Straße ermöglichen.
- Per Augmented Reality bzw. Mixed Reality können virtuelle Elemente an realen Orten eingeblendet werden.
- Reale Ereignisse und Veränderungen spiegeln sich im virtuellen Modell wieder.

Welche Nutzer:innen haben welche Vorteile?

Planer:innen in/für Kommunen

- werden für die Chancen und Möglichkeiten der XR-Technologie sensibilisiert
- können einen realistischen Anwendungsfall begutachten und ausprobieren, bevor sie ein ähnliches Projekt für ihre Kommune angehen
- erhalten Informationen, Beratung und Kontakte

Architekt:innen, privatwirtschaftliche Anbieter:innen

- werden motiviert ihre Arbeitsmethoden weiter zu digitalisieren
- können den produktiven Nutzen eines solchen Ansatzes besser abschätzen
- profitieren von neuen Schnittstellen
- können sich im Projekt aktiv einbringen und so Werbeeffekte erzielen

Hochschulen

- profitieren von einem hochwertigen virtuellen Modell, das sie uneingeschränkt für die Lehre einsetzen können
- erhalten ein praxisnahes Studienobjekt
- bekommen Zugriff auf eine umfangreiche Wissensdatenbank
- können ein Forschungsvorhaben umsetzen (im Rahmen des Projektes oder in Kooperation)

Mitglieder der XR-Community

- können ihre Ideen einbringen und neue Ansätze ausprobieren
- profitieren von Programm-Codes (z.B. Software-Schnittstellen) und Assets (z.B. 3D-Modelle), die sie für eigene Projekte nutzen können
- werden in der Entwicklung verwandter Geschäftsideen unterstützt
- können ihr Talent, ihr Fachwissen bzw. ihr Start-Up öffentlich präsentieren

Projektskizze

Ablauf

- Projektlaufzeit 3-5 Jahre
- Phase 1 Aufbau
    - Grundprogrammierung des digitalen Zwillings
    - Einrichtung Wissensplattform und aller Kommunikationskanäle
    - Markenaufbau / Kommunikationskonzept
    - Definition Forschungsfragen
- Phase 2 Betrieb
    - Agile Weiterentwicklung der Programmierung
    - Pflege der Wissensplattform, Community- & Partner-Management
    - Bekanntmachung des Projekts in der Fachwelt, Marketing
    - Erzeugung von Aktivität durch Test-Events u. Ä.
    - Wissenschaftliche Begleitung
- Phase 3 Dokumentation
    - Evaluation und Dokumentation der Ergebnisse und Lernerfahrungen
    - Übertragung des Projekts an eine open-source-community
    - Veröffentlichung der wissenschaftlichen Studie

Bausteine / Struktur / Partner

- Stadt Gelsenkirchen: Digitales Stadtmodell, Daten, Planungsszenarien
- Technische Umsetzung: Startup mit Hintergrund 3D-Visualisierung, Gaming bzw. XR-Programmierung
- Wissenschaftliche Begleitung: Hochschule, mögliche Fachbereiche: Architektur, Stadtplanung oder auch: Informatik, Mensch-Computer-Interaktion
- Marketing / Kommunikation: u.A. in Verbindung mit dem Places _ VR Festival
- Projektkoordination: z.B. in Verbindung mit dem Places _ VR Festival
- Technologiepartnerschaften / Sponsoring: Hard- und Softwarehersteller (z.B. unreal game engine, facebook oculus quest, google maps), große Planungsbüros, Anbieter im Bereich smart city.