



# Berlin – Made to Create

Wettbewerbsinitiative für das Cluster  
Kommunikation, Medien und Kreativwirtschaft



Dieses Projekt wird durch den  
Europäischen Fonds für regionale  
Entwicklung (EFRE) kofinanziert.  
Investition in Ihre Zukunft!

## **Serious Games Wettbewerb – Spielerisch zum Ziel**

### **Aufruf für den 1. Förderwettbewerb im Rahmen der Wettbewerbsinitiative „Berlin – Made to Create“ für das Cluster Kommunikation, Medien und Kreativwirtschaft**

#### **1. Der Wettbewerb**

Die Förderung des Clusters Kommunikation, Medien, Kreativwirtschaft ist eines der Hauptziele der Berliner Wirtschaftspolitik. Mit Wettbewerben will Berlin zusätzlich Impulse für die wirtschaftliche Entwicklung dieses für Berlin wichtigen Zukunftsbereiches geben, um die Innovationskraft der Hauptstadtregion zu stärken, konkrete Kooperationsprojekte zu fördern und regionale und überregionale Netzwerke zu unterstützen.

Die Berliner Senatsverwaltung für Wirtschaft, Technologie und Frauen ruft im Rahmen ihrer Landesinitiative Projekt Zukunft daher zu einem Wettbewerb zur Förderung von Projekten im Bereich Serious Games in der Region Berlin auf. Ziel des Wettbewerbs ist es, neue Anwendungsgebiete für die Konzepte und Technologien der Video- und Computerspielindustrie zu erschließen und deren Nutzung in praktischen Kontexten zu intensivieren. Zur Teilnahme aufgerufen sind Unternehmen und Forschungseinrichtungen.

Mit dem Serious Games Wettbewerb startet die neue Wettbewerbsreihe „Berlin – Made to Create“ der Berliner Senatsverwaltung für Wirtschaft, Technologie und Frauen. Weitere Wettbewerbe für das Clusters Kommunikation, Medien, Kreativwirtschaft sind geplant.

#### **2. Thema des Wettbewerbaufrufs**

"Serious Games" – Gemeint sind digitale Spiele, spielbasierte Anwendungen sowie Hard- und Softwaretechnologien der Gamesindustrie, die für einen zweckorientierten, über den Unterhaltungswert hinausgehenden Einsatz entwickelt werden. Für deren Nutzung werden immer neue Anwendungsbereiche erschlossen: Sie finden sich in Medizin, Bildung, Kultur, Industrie, Wissenschaft ebenso wie im Sicherheitsbereich, im Marketing und in der Politik. Zu denken ist neben Simulationen, Trainingsanwendungen und konkreten Lernspielen, auch an intuitive Benutzeroberflächen, intelligente Sprachsysteme und gamesgesteuerte Controller für die Bewegungstherapie.

Die Innovationen der Gamesindustrie sind für andere Branchen nutzbar – sowohl die spielerische Aufbereitung von Informationen als auch intuitive Bedienungen und technologische Entwicklungen. Zahlreiche Analysten prognostizieren, dass sich Serious Games sehr bald in nahezu allen wirtschaft- und gesellschaftlichen Bereichen etablieren werden. Im Unternehmensumfeld ist das Thema allmählich bekannt. Erforschung und Entwicklung stehen aber noch am Anfang. Mit dem Wettbewerb wird zur Entwicklung innovativer Anwendungen im Bereich Serious Games aufgerufen.

### 3. Gegenstand der Förderung

Gegenstand der Förderung sind Projekte zur Erforschung, Entwicklung (Prototypen) und/oder Vermarktung von Serious Games. Die Projektergebnisse sollen deutschlandweit neuartig sein und einen konkreten Beitrag zur Lösung von Problemstellungen in Wirtschaft oder Gesellschaft leisten. Mithilfe der Projekte sollen neue Märkte für die Konzepte, Anwendungen und Technologien der Computerspielindustrie – von Gameplay, intelligenter Software bis Eingabeform – erschlossen und Kooperationen mit anderen Branchen forciert werden. Der Wettbewerb zielt darauf ab, die Innovationskraft der Hauptstadtregion zu stärken und Impulse für die wirtschaftliche Entwicklung der Gamesbranche zu geben.

Die Projekte können ihren Schwerpunkt auf content- oder technologiebezogene Aspekte legen. Gefördert werden alle Phasen des Innovationsprozesses: von angewandter Forschung über experimentelle Entwicklung bis hin zu produktbezogenen Marketing- und Vertriebstätigkeiten. Die Wahl der Plattform steht frei (Konsolen, Mobile Devices, Online, PC, Multitouch-Table etc.). Die Verwendung offener Standards ist anzustreben. Technologievorhaben können sich im Rahmen des Wettbewerbthemas auf die Erforschung, Entwicklung bzw. Vermarktung von Konsolen-, Mobile- und Online-Technologien, innovativen Controllern, KI-Systemen, Mensch-Maschine-Kommunikation, Spracherkennung, Game Based Interfaces, Sensoren, Communities, kollaborativen Game Environments (z.B. Games Engines in der Architektur, KI-Systeme für Animationsfilme) etc. beziehen. Forschungsmaßnahmen können hierbei auch wissenschaftliche Begleitforschungen umfassen, darunter entsprechende Usability-Tests, Akzeptanz- und Wirkungsstudien. Für die gesuchten Projekte sind mehrere Anwendungs- und Transfergebiete definiert; weitere Vorschläge im Rahmen des Wettbewerbaufrufs sind möglich.

- Gesundheitswesen: Im Medizin- und Gesundheitsbereich; zur Gesundheitsvor- und nachsorge, für Therapien, medizinische Trainings, Forschungsunterstützung (z.B. Krankheitsaufklärung, Rehabilitation, Suchtbekämpfung, Stressprävention, Fitness-training, Studienunterstützung);
- Wirtschaft & Gesellschaft: Im Wirtschafts- und Lebensalltag (z.B. Industrie-applikationen, visualisierte Simulationen für Strategieplanung, Politik und Architektur, Ambient Assisted Living, Mediation, Konfliktlösung, Entscheidungshilfen, Marketing);
- Bildung & Training: In Schule, Aus- und Weiterbildung, für berufliche Trainings; zum gezielten Erlernen von sozialen Kompetenzen, Fachwissen, Abläufen und Fertigkeiten (z.B. Planspiele, Sicherheitstrainings, Arbeitsschutz, Vokabeltrainer, Gewaltprävention, Umweltaufklärung);
- Kultur: In Museen, kulturellen Einrichtungen, Tourismus, Stadtmarketing, aber auch in Film und Musik; die Integration von Nahfeld- und ortsbasierten Technologien ist hier besonders denkbar (GPS, NFC, Mobilfunk).

Projekte können allein oder im Verbund mit anderen Partnern – z.B. mit Anwendern oder Forschungsinstituten – eingereicht werden. Das Bilden von Projektkonsortien wird empfohlen.

#### 4. Teilnahmeberechtigte

Teilnahmeberechtigt (antragsberechtigt) sind, soweit sie ihren Sitz, mindestens jedoch eine Betriebsstätte, in Berlin haben,

- Unternehmen, vorrangig kleine und mittlere Unternehmen,
- Öffentliche und private Forschungseinrichtungen (Universitäten, Fachhochschulen, Hochschulen, Forschungsinstitute, An-Institute, Weiterbildungseinrichtungen u.ä.).

#### 5. Wettbewerbsverfahren

Zur Teilnahme am Wettbewerb ist von jedem Projektpartner ein Projektvorschlag einzureichen. Dieser bildet die Bewertungsgrundlage für die Jury und besteht aus einem Teilnahmeformular, einer Projektbeschreibung (bei Verbänden: eine gemeinsame Projektbeschreibung) und einem Finanzplaner. Die Teilnahmeunterlagen können unter [www.berlin.de/projektzukunft/service/wettbewerbe/seriousgames](http://www.berlin.de/projektzukunft/service/wettbewerbe/seriousgames) oder [www.ibb.de/seriousgames](http://www.ibb.de/seriousgames)

heruntergeladen werden. Einzureichen sind alle Unterlagen in elektronischer Form bei der Investitionsbank Berlin (IBB) im geschützten Upload-Verfahren unter der o.g. Internetadresse. Einsendeschluss ist der 20. Mai 2009.

Eine unabhängige, sachkundige und hochkarätig besetzte Expertenjury wählt die besten Beiträge aus. Alle Einreichungen, die die formalen Bedingungen erfüllen, werden nach einem festen Kriterienkatalog beurteilt und in einer nichtöffentlichen Jurysitzung abschließend entschieden. Die Beurteilung erfolgt unter anderem anhand der Kriterien: Originalität und Innovationsgehalt (inhaltlich, konzeptionell, technologisch), Realisierbarkeit, Marktpotential, Kompetenz und Erfahrungen der Projektverantwortlichen und ihrer Kooperationspartner, Angemessenheit der Planung. Unmittelbar nach der Juryentscheidung werden alle Teilnehmer schriftlich benachrichtigt.

Alle positiv ausgewählten Wettbewerbsteilnehmer werden zur Vorlage eines förmlichen Förderantrags im „Programm zur Förderung von Forschung, Innovationen und Technologien“ (ProFIT) aufgefordert.

Zusätzlich wird für die drei besten Projekte ein Preisgeld von insgesamt max. 10.000 Euro ausgelobt. Die Platzierungen sind wie folgt dotiert:

- 1.Platz: 5.000 Euro,
- 2.Platz: 3.000 Euro,
- 3.Platz: 2.000 Euro.

Alle Gewinner erhalten eine Ehrenurkunde und haben die Möglichkeit, mit der Wettbewerbsauszeichnung für sich zu werben. Veröffentlicht werden nur die von der Jury positiv ausgewählten Projekte. Die drei besten Projekte werden zusätzlich in Form einer Pressemitteilung und im Rahmen einer Veranstaltung öffentlich vorgestellt und geehrt.

Der Rechtsweg ist für alle Teilnehmer ausgeschlossen.

## 6. Antrags- und Bewilligungsverfahren

Die Antrags- und Förderphase beginnt nach positiver Entscheidung der Wettbewerbsjury. Für die ausgewählten Projekte ist ein förmlicher Antrag mit den dazu erforderlichen Anlagen zu stellen. Antrags-, Bewilligungs- und Abrechnungsphasen werden bei der IBB im Rahmen von ProFIT durchgeführt.

Die Unterstützung wird in Form von nicht rückzahlbaren Zuschüssen, Darlehen und/oder stillen Beteiligungen gewährt. Die Finanzierungsart richtet sich nach der jeweiligen Innovationsphase des Vorhabens (Forschung/Entwicklung/Markteinführung) und der Art des Antragstellers (Unternehmen/Forschungseinrichtung). Die Projekte sollten eine Dauer von drei Jahren nicht überschreiten. Pro Projektpartner können bis zu 400.000 Euro Zuschuss und bis zu 3 Mio. Euro Darlehen bzw. stille Beteiligung ausgereicht werden. Es ist ein angemessener Eigenanteil darzustellen (in der Regel mind. 20 %).

Die Zuwendungen werden aus Mitteln des Innovationsförderfonds kofinanziert aus Mitteln des Europäischen Fonds für regionale Entwicklung (EFRE) gewährt. Maßgeblich für die Gewährung der Zuwendungen sind die Landeshaushaltsordnung (LHO) und deren Ausführungsvorschriften, insbesondere zu den §§ 23, 44 LHO, die Bestimmungen über den Einsatz von Mitteln aus dem Europäischen Fond für regionale Entwicklung (EFRE) und der jeweils aktuelle Gemeinschaftsrahmen für staatliche Beihilfen für Forschung, Entwicklung und Innovation der Europäischen Kommission (FuEu-Gemeinschaftsrahmen). Nähere Informationen zu ProFIT sind im Internet unter [www.ibb.de/profit](http://www.ibb.de/profit) zu finden.

## 7. Zeitplan

Ablauf	Datum
Start des Aufrufs:	Am Di <b>03.03.2009</b> .
Informations- und Networking-Veranstaltung zum Wettbewerb:	Am Mi <b>11.03.2009</b> . 18:00 bis 22:00 Uhr Mediadesign Hochschule MD.H Berlin Lindenstraße 20-25, 10969 Berlin
Frist zum Einreichen der Projektvorschläge:	Bis einschließlich Mi <b>20.05.2009</b> . Nach Fristablauf eingehende oder unvollständige Vorschläge können nicht berücksichtigt werden.
Jurysitzung und Verkündung der Juryergebnisse:	Bis spätestens Mi <b>17.06.2009</b> .
Auszeichnung der drei besten Projekte:	Durch eine Pressemitteilung Ende Juni 2009 und zusätzlich im Rahmen einer Veranstaltung.

## 8. Jury des Wettbewerbs

Die unabhängige, hochkarätig besetzte Expertenjury besteht aus folgenden 7 Personen:



**DR. WOLFGANG BOTH**

Referat Kommunikation, Medien, Kreativwirtschaft der  
Senatsverwaltung Wirtschaft, Technologie und Frauen Berlin



**DIPL.-ING. BERTHOLD BUTSCHER**

Stellvertretender Institutsleiter des Fraunhofer-Instituts für Offene  
Kommunikationssysteme (FOKUS), Berlin



**NICO NOWARRA**

Spiele-Fachjournalist u.a. für c't Magazin für Computertechnik und für  
Radio Eins (RBB) als „der Spieler“, Drehbuchautor für Games, Filme und  
Hörspiele, Dozent für Gamedesign und Storyentwicklung, Berlin/Potsdam



**INGA VON STADEN**

Geschäftsführerin von ProjectScope - Beratung für neue Medien, Berlin,  
Studienleiterin für digital producing an der Filmakademie Baden-  
Württemberg, Konzepterin für Computerspiele, Marketingmedien und  
Internetapplikationen, Fernsehautorin, Film- und Theaterdramaturgin



**INGRID WALTHER**

Leiterin des Referats Kommunikation, Medien, Kreativwirtschaft der  
Senatsverwaltung Wirtschaft, Technologie und Frauen Berlin



**TEUT WEIDEMANN**

Unternehmensberater für Games und Online Entertainment, Experte für  
Spieleentwicklung und Medienproduktion, Düsseldorf



**PROF. DR. MATHIAS WESKE**

Professor für Business Process Technology am Hasso Plattner-Institut für  
Softwaresystemtechnik (HPI) an der Universität Potsdam

Call for Projects

## 9. Kontakt

Während des gesamten Wettbewerbs stehen wir Ihnen für Rückfragen, Hinweise und Anregungen zur Verfügung. Wenden Sie sich hierzu bitte per E-Mail an die

Senatsverwaltung für Wirtschaft, Technologie und Frauen  
Landesinitiative Projekt Zukunft / Referat für Kommunikation, Medien, Kreativwirtschaft  
Martin-Luther-Str. 105  
10825 Berlin  
E-Mail: [projektzukunft@senwtf.berlin.de](mailto:projektzukunft@senwtf.berlin.de)

Für telefonische Rückfragen sind folgende Nummern geschaltet:

Tel: 030 / 9013-8347 – Für allgemeine Fragen zum Wettbewerb

Tel: 030 / 2125-4709 – Für Fragen zu ProFIT