

# Digitale Realitäten

## Förderprogramm creative\_project

Wien, im Jänner 2018

**Adresse** Wirtschaftsagentur Wien. Ein Fonds der Stadt Wien.  
Mariahilfer Straße 20  
1070 Wien, Österreich

**Telefon** +43 1 40 00-86 70

**Fax** +43 1 40 00-86 720

**E-Mail** [info@wirtschaftsagentur.at](mailto:info@wirtschaftsagentur.at)

**Web** [wirtschaftsagentur.at](http://wirtschaftsagentur.at)

**DVR** 657212

**UID** ATU37361207

**BIC** BKAUATWW

**IBAN** AT03 1200 0006 9628 5907

## Inhalt

1	Name und Träger des Calls	3
2	Fokus des Calls <i>Digitale Realitäten</i>	3
3	Hintergrund	3
4	Definition	4
5	Ausschreibungsbedingungen	4
5.1	Antragsberechtigte	4
5.2	Gemeinsame Einreichungen	5
5.3	Eckdaten	5
5.4	Bereitgestelltes Budget	5
5.5	Einreichzeitraum	5
5.6	Bewertung und Jury	5
5.6.1	Bewertungskriterien	5
5.6.2	Jury	6
6	Informationen und Kontakt	6

## 1 Name und Träger des Calls

Die vorliegende Förderausschreibung (in weiterer Folge „Call“ genannt) wird auf der Basis der „Richtlinie creative\_project /18 - 22“ der Wirtschaftsagentur Wien. Ein Fonds der Stadt Wien. (in weiterer Folge „Wirtschaftsagentur Wien“ genannt) durchgeführt. Der Call wird auf Basis des Förderprogramms creative\_project ausgeschrieben. Die dafür erforderlichen Mittel werden von der Stadt Wien bereitgestellt.

## 2 Fokus des Calls *Digitale Realitäten*

Im Programm creative\_project werden im Rahmen eines Calls Anreize geschaffen, um Themen von besonderer Relevanz in wirtschaftlich nachhaltige Projekte zu integrieren. Somit können ausgewählte Schwerpunkte stärker in der Wiener Kreativwirtschaft verankert werden.

Technologische Entwicklungen im Bereich Augmented und Virtual Reality (in weiterer Folge „AR und VR“) gewinnen in der Kreativwirtschaft immer mehr an Bedeutung und werden von den Akteuren vorangetrieben. Zugleich eröffnen diese Entwicklungen neue inhaltliche Möglichkeiten in der Umsetzung von kreativwirtschaftlichen Projekten.

Ziel des Calls ist die Förderung von Projekten kreativwirtschaftlicher Unternehmen, die kreativ-künstlerische Produkte, Dienstleistungen oder Prozesse im Bereich der AR und VR Technologien selbständig oder partnerschaftlich entwickeln wollen. Der Fokus liegt dabei vor allem auf einer verstärkten Sichtbarmachung der diversen Einsatzmöglichkeiten von AR und VR, egal ob als Werkzeuge, Vermittlungstools oder Schnittstellentechnologien, welche in den Bereichen Architektur, Design, Kunstmarkt, Mode, Multimedia, Musik- und Filmwirtschaft oder Verlagswesen zur Anwendung kommen können.

## 3 Hintergrund

Mit dem Call *Digitale Realitäten* setzt die Wirtschaftsagentur Wien damit erstmalig Projekte in den Förderfokus, die kreativwirtschaftliches Schaffen mit den AR und VR Technologien zusammenführen.

Obwohl uns AR und VR zumindest als Begrifflichkeiten seit den achtziger und neunziger Jahren bekannt sind, konnten erst die Fortschritte der letzten Jahre das Interesse einer breiteren Masse wecken. Zurückzuführen ist dies einerseits auf die Markteinführung von Hardware wie der HoloLens oder Oculus Rift und andererseits auf Anwendungen wie Pokémon Go, Giphy World oder IKEA Place. Zudem hat der umfangreiche 360 Grad Content, welcher über Portale wie Youtube oder Google mittels den günstigen und einfach zugänglichen Cardboard Brillen leicht erlebt werden kann, einen weiteren Beitrag zur Bekanntheit der Technologien geleistet.

Trotz dieser jüngsten Fortschritte befinden sich beide Technologien in ihrer Entwicklung noch am Anfang. Laut einer 2016 von Goldman Sachs<sup>1</sup> veröffentlichten Studie, werden die Technologien als die nächsten großen Technologieplattformen mit breitem Anwendungspotenzial gehandelt.

Die Entwicklungshoheit von AR und VR Lösungen liegt dabei längst nicht nur am Kompetenzstandort Silicon Valley, auch das europäische AR und VR Ökosystem wird durch eine stark wachsende EntwicklerInnengemeinschaft geprägt.

Die Bandbreite an Anwendungs- und Geschäftsfeldern, die durch AR und VR aufgeschlossen werden, ist groß. Vor allem werden dem Games Bereich, der Unterhaltungsbranche, dem Gesundheitswesen, der Immobilienwirtschaft sowie dem Verkauf durch die Einbindung von AR und VR neue Potenziale zugesprochen.

---

<sup>1</sup> <http://www.goldmansachs.com/our-thinking/pages/technology-driving-innovation-folder/virtual-and-augmented-reality/report.pdf>

Auch in der Kreativwirtschaft gewinnen technologische Entwicklungen im Bereich AR und VR immer mehr an Bedeutung und werden von den kreativwirtschaftlichen Akteuren stark vorangetrieben. Zugleich eröffnen diese Entwicklungen neue inhaltliche Möglichkeiten in der Umsetzung von kreativwirtschaftlichen Projekten. Mit dem Call *Digitale Realitäten* fördert die Wirtschaftsagentur Wien Projekte, die AR und VR mit kreativwirtschaftlichem Schaffen vereinen.

## 4 Definition

Als Indikatoren für die Beurteilung ob das Vorhaben eines kreativwirtschaftlichen Unternehmens dem Bereich AR und VR zuzuordnen ist, können insbesondere folgende Punkte definiert werden:

- Zur Entwicklung des eigenen Projekts werden Prozesse aus dem Bereich AR und VR angewandt.
- Die Einbringung einer ergänzenden virtuellen Dimension schafft einen wesentlichen Mehrwert für das Projekt.
- Das Vorhaben ermöglicht neue kreativwirtschaftliche Entwicklungsmethoden durch den Einsatz von AR und VR.
- Zur Entwicklung und Umsetzung von Projekten werden kooperative Methoden herangezogen.
- Unternehmerisches Handeln wird zum Erreichen der Ziele angewandt.

Begleitend zu dieser Ausschreibung wurde von departure – das Kreativzentrum der Wirtschaftsagentur Wien ein White Paper verfasst, welches sich eingehend mit den Fragestellungen zu AR und VR befasst und das Thema aus der Sicht der Kreativwirtschaft umfassend beleuchtet.

Folgende Fragestellungen können als Gedankenreize und Impulsgrundlage dienen, um positive Entwicklungen im Bereich AR und VR anzuregen.

Relevante Fragestellungen:

- Was bedeuten diese innovativen Technologien für das kreative Schaffen?
- Wie verändern sich kreativer Prozess und Content durch VR/AR?
- Wo steht die Wiener Kreativwirtschaft in Bezug auf VR/AR?
- Wie könnten vorhandene Potenziale entfaltet werden?
- Wo macht VR/AR für Kreative in Wien Sinn?
- Welche Tendenzen sind dabei beobachtbar?
- Wer sind die kreativen Köpfe, die diese Entwicklung besonders vorantreiben?
- Welche weiteren Entwicklungen sind zu erwarten?
- An welchen Punkten ist VR/AR relevant im Sinne einer Weiterentwicklung der Kreativwirtschaft?

## 5 Ausschreibungsbedingungen

### 5.1 Antragsberechtigte

Antragsberechtigt sind alle Wiener Unternehmen und Unternehmen in Gründung aus den Bereichen der Kreativwirtschaft mit einem kreativwirtschaftlichen Vorhaben.

Unter Kreativwirtschaft werden folgende Bereiche verstanden: Architektur, Design, Kunstmarkt, Mode, Multimedia (insb. Games), Verlagswesen, Musikwirtschaft und Filmwirtschaft (insb. Animation und Visualisierung). Zusätzlich werden Services, die sich explizit an Akteure der Kreativwirtschaft richten, als Bereich der Kreativwirtschaft definiert.

Unter einem kreativwirtschaftlichen Vorhaben werden Projekte zur Entwicklung, Produktion und (medialen) Distribution von kreativen Produkten, Dienstleistungen und Prozessen aus den Bereichen Architektur, Design, Kunstmarkt, Mode, Multimedia (insb. Games), Verlagswesen, Musikwirtschaft und Filmwirtschaft (insb. Animation und Visualisierung) definiert.

## 5.2 Gemeinsame Einreichungen

Ein Förderantrag kann hinsichtlich desselben Vorhabens auch von mehreren Antragsberechtigten gemeinsam gestellt werden. Für Förderwerberinnen bzw. Förderwerber, die als Partner einreichen, gilt die obige Einschränkung, dass sie dem Bereich der Kreativwirtschaft zuzuordnen sind, nicht.

Nähere Bestimmungen zum Kreis der Antragsberechtigten befinden sich in der Richtlinie creative\_project /18 - 22.

## 5.3 Eckdaten

<b>Förderbare Kosten</b>	Personalkosten Kosten für externe Dienstleistungen Kosten für die Anschaffung technischer Anlagen und Maschinen, anderer Anlagen und BGA Kosten für die Anschaffung von immateriellen Anlagegütern Sach- und Materialkosten Reisekosten Beratungs- und Qualifizierungskosten
<b>Mindestbemessungsgrundlage</b>	EUR 10.000 pro Projekt
<b>Maximalförderung</b>	EUR 150.000 pro Projekt
<b>Förderintensität</b>	60% der projektbezogenen förderbaren Kosten
<b>Max. Projektzeitraum</b>	2 Jahre
<b>Frauenbonus</b>	Zusätzlich EUR 5.000 für Projekte, welche in der Konzeption und Umsetzung maßgeblich von Frauen geleitet werden
<b>Auszahlung</b>	50% Akonto und Schlusszahlung nach erfolgter Endabrechnung und Legung des Endberichts.

## 5.4 Bereitgestelltes Budget

Das gesamte für diese Ausschreibung zur Verfügung stehende Budget beträgt EUR 1 Mio.

## 5.5 Einreichzeitraum

Anträge im Rahmen dieser Ausschreibung können von Dienstag, den 3. April 2018, 00:00 Uhr bis Samstag, den 30. Juni 2018, 24:00 Uhr über [cockpit.wirtschaftsagentur.at](http://cockpit.wirtschaftsagentur.at) eingereicht werden.

Der Antrag ist in deutscher oder englischer Sprache auszufüllen und innerhalb des o. a. Zeitraums online an die Wirtschaftsagentur Wien abzusenden.

Das firmenmäßig unterfertigte „Ansuchenechtheitszertifikat“ (auf der Abschlussseite des Online-Formulars) ist spätestens am letzten Tag der Einreichfrist postalisch (maßgeblich ist der Poststempel), persönlich oder per Fax an die Wirtschaftsagentur Wien, 1070 Wien, Mariahilfer Straße 20, zu übermitteln.

## 5.6 Bewertung und Jury

### 5.6.1 Bewertungskriterien

#### Digitale Realitäten

Das antragstellende Unternehmen muss der unter Punkt 4 angeführten Definition entsprechen.

Darüber hinaus werden insbesondere folgende Kriterien für die Bewertung der Förderfähigkeit und zu Beurteilung der Projekte herangezogen:

### **Qualität des Vorhabens**

Kreativwirtschaftliche Vorhaben können unterstützt werden, wenn ihnen ein qualitativ hochwertiges, kreativ-künstlerisches Konzept zur Schaffung von Produkten, Dienstleistungen oder Prozessen zugrunde liegt. Vorhaben zur Entwicklung eines Services für die Kreativwirtschaft muss ein qualitativ hochwertiges Konzept zugrunde liegen, mit dem Akteure der Kreativwirtschaft bei der Umsetzung ihrer kreativ-künstlerischen Tätigkeit unterstützt werden.

Das Vorhaben muss in ein schlüssiges unternehmerisches Gesamtkonzept eingebettet sein. Wesentlich ist die Reproduzierbarkeit und Standardisierbarkeit des zu entwickelnden Produkts oder der zu entwickelnden Dienstleistung.

### **Additionalität der Förderung**

Die Förderung soll das Unternehmen dazu anhalten, im Vergleich mit der Vergangenheit zusätzliche und höherwertige kreativwirtschaftliche Aktivitäten zu setzen. Dies kann sich im Aufbau von personellen oder strukturellen Ressourcen, im kreativwirtschaftlichen Niveau oder in bestimmten additionalen Effekten niederschlagen.

### **Wertschöpfung**

Das Vorhaben muss eine nachhaltige Ausrichtung mit positiver Auswirkung auf die (wirtschaftliche) Wertschöpfung in Wien erwarten lassen. Die wesentlichen Teile des Vorhabens sind in Wien durchzuführen.

### **Wirtschaftliche Nachhaltigkeit im antragstellenden Unternehmen**

Das Vorhaben soll ein Höchstmaß an wirtschaftlicher Nachhaltigkeit im Antrag stellenden Unternehmen bewirken und von diesem mit wesentlichem eigenem Aufwand und unter Tragung des inhaltlichen und ökonomischen Risikos durchgeführt werden. Dies wird als gegeben angesehen, wenn der überwiegende Teil der kreativen und/oder konzeptiven Arbeiten vom Unternehmen selbst finanziert und durch unternehmenseigene Ressourcen erbracht wird.

### **Adäquate Projektplanung**

Jedes zur Förderung eingereichte Vorhaben ist als ein Projekt mit definiertem Beginn und Ende, mit benannten und geeigneten Projektmitarbeiterinnen und Projektmitarbeiter und Projektkosten auszuweisen. Es werden nur Vorhaben in die Beurteilung aufgenommen, die im gesamten Umfang beschrieben sind, zu Projektumfang und -inhalt adäquate Projektplanung aufweisen und somit eine erfolgreiche Projektumsetzung erwarten lassen.

Ein Antrag ist in ergebnisorientierte Arbeitspakete zu gliedern. Jedes Arbeitspaket muss mit einem überprüfbareren Teilergebnis („Meilenstein“) enden, das im Zuge der Projektabrechnung dokumentiert und vorgelegt werden muss.

### **Ausreichende Ressourcen**

Das antragstellende Unternehmen muss in der Lage sein, das eingereichte Vorhaben mit den dafür notwendigen finanziellen und personellen Ressourcen auszustatten. Allem voran werden hier die finanziellen Möglichkeiten, das qualifizierte Personal und kompetente Partner in Betracht gezogen.

## **5.6.2 Jury**

Die Bewertung von Anträgen erfolgt durch die Wirtschaftsagentur Wien, die sich ergänzende Gutachten von Experten und Expertinnen einholt oder sich einer Jury bedient. Die Zusammensetzung einer Fachjury wird in geeigneter Form veröffentlicht und kann bei der Wirtschaftsagentur Wien erfragt werden. Förderwerberinnen und Förderwerber können vor Beginn der Bewertung einmalig maximal zwei der Jury angehörende Personen oder Institutionen namentlich von der Beurteilung ihres Antrags ausschließen, wenn Umstände vorliegen, die eine Unbefangenheit in Zweifel ziehen.

## **6 Informationen und Kontakt**

Weiterführende Informationen finden Sie unter [www.wirtschaftsagentur.at](http://www.wirtschaftsagentur.at) und im *White Paper Digitale Realitäten*

Kontakt: Christina Alge  
Telefon: +43 1 4000 87112  
E-Mail: [alge@wirtschaftsagentur.at](mailto:alge@wirtschaftsagentur.at)