

Vorlage		Vorlage-Nr:	E 49.5/0139/WP17
Federführende Dienststelle: Kulturservice		Status:	öffentlich
Beteiligte Dienststelle/n:		AZ:	
		Datum:	05.03.2018
		Verfasser:	E 49/S
Sachstand zum Interreg V-A Projekt der Euregio Maas-Rhein Impact:			
Wettbewerb in der Kultur- und Kreativwirtschaft mit angeschlossenem Workshopprogramm			
Antrag der Fraktion GRÜNE vom 19.02.2018			
Beratungsfolge:			
Datum	Gremium	Zuständigkeit	
22.03.2018	Betriebsausschuss Kultur	Kenntnisnahme	

Beschlussvorschlag:

Der Betriebsausschuss Kultur nimmt die Ausführungen der Verwaltung zum Stand des Interreg Projektes IMPACT zur Kenntnis.

Erläuterungen:

Sachstand des Interreg Projektes IMPACT Anfrage der Fraktion Grüne vom 19.02.2018

Unter Bezugnahme auf die Sitzungen des Betriebsausschusses Kultur am 26.09.2016 , 26.01.2017 und 26.09.2017 in denen das Projekt IMPACT thematisiert wurde, werden die Anfragen wie folgt beantwortet:

1. Darstellung der Konzeption (aktueller Stand) und des geplanten Projektverlaufs mit Kostenplan.

Konzeption

Das Projekt IMPACT (International Meeting in Performing Arts & Creative Technologies) ist Teil der Achse ÖKONOMIE 2020 der EU und hat das Hauptziel, neue technologische Anwendungen zu entwickeln und durch die Kultur- und Kreativwirtschaft zu fördern.

Folgende Projektpartner sind beteiligt:

Leapartner / Partner 1	Théâtre de Liège
Projektpartner 2	Université de Liège / INTERFACE
Projektpartner 3	CultuurCentrum Hasselt
Projektpartner 4	PXL Hogeschool – MAC Faculty (PXL-MAD)
Projektpartner 5	Universiteit Hasselt / Expertice center on Digital Media
Projektpartner 6	Stichting Jazz Maastricht
Projektpartner 7	Chudoscnik Sunergia Eupen
Projektpartner 8	Regina e.V. (RWTH Aachen)
Projektpartner 9	UNU MERIT / Maastricht Universiteit
Projektpartner 10	Kulturbetrieb der Stadt Aachen

Die Rubrik „Learn“ als Bestandteil von IMPACT dient der Strukturierung eines euregionalen fachübergreifenden Ausbildungspools für Kunst und Technologie zur Förderung der Zusammenarbeit und der Verbindungen zwischen den einzelnen betroffenen Bereichen. Das Interesse für Wissenschaften und neue Technologien soll geweckt werden sowie das Unternehmertum unterstützt werden. Workshops, Vorträge und Innovation Coaching sind die Instrumente.

Es handelt sich um die Etablierung einer „Kreativgesellschaft für Umsetzer, Spieler und neue Partnerschaften (USP)“ zur Entwicklung innovativer Kooperationsformen der Kultur- und Kreativwirtschaft mit anderen Branchen sowie der öffentlichen Hand, Wissenschaft und Forschung. Sie sollen Vorreiter für neue Produkte, Dienstleistungen, Märkte und Geschäftsmodelle sein und Impulse für Innovationstätigkeit aus der Perspektive von Kunden der Kultur- und Kreativwirtschaft für andere Branchen und Sektoren eruieren und darstellen:

- Neue Kooperationen mit und von Akteuren der Kultur- und Kreativwirtschaft mit anderen Branchen und Sektoren initiieren
- Entwicklung und Auszeichnung von richtungsweisenden Modellprojekten
- Erweiterung von Sektoren- und branchenübergreifenden Netzwerken und Multiplikatoren
- Evaluation, Trends und Themen

Das Projekt passt zur Aufgabe und zu den Tätigkeiten zwischen Kulturwirtschaft /Kultur und Technologie.

Über diesen allgemeinen Kontext hinaus wird das Projekt eine größere Öffnung zu neuen Formaten und Märkten ermöglichen.

Die Ergebnisse können insgesamt genutzt werden, um Folgendes zu unterstützen:

- die kulturelle und kreative Industrie (ein Tätigkeitssektor mit hohem Potenzial),
- Stärkung ihrer Entwicklung mithilfe von Wissenschaft und Technologie,
- die Kulturwirtschaft als Schnittstelle zwischen Kultur und Wirtschaft.

Die unternehmerische Qualifizierung von Akteuren der Kreativwirtschaft innerhalb der Euregio Maas Rhein wird gestärkt. Ein innovativer Wettbewerb wird dazu beitragen weiteres Potential zu heben.

Ziele des Projektes:

- Sichtbarkeit der Branche Kultur- und Kreativwirtschaft zu fördern
- Branchenverständnis stärken
- Kreativschaffende unternehmerisch professionalisieren
- Teilnehmerinnen und Teilnehmer vernetzen
- Zusammenbringen der Kultur- und Kreativwirtschaft mit Wissenschaft
- Austausch zwischen den künstlerischen, akademischen und industriellen Bereichen initiieren
- neue Impulse vermitteln
- Potential der Branche kommunizieren

Die Konzeption, Organisation und Durchführung eines Wettbewerbs in der Kultur- und Kreativwirtschaft wurde an das u-institut vergeben. Das u-institut hat seinen Sitz in Berlin.

Die Aufgabe des u-instituts als Kompetenzzentrum ist es, die Kultur- und Kreativwirtschaft sichtbar zu machen. Es hat sich im Rahmen seines Projektauftrags für die Initiative Kultur- und Kreativwirtschaft der Bundesregierung als internationaler Vorreiter in Analyse und Praxis positioniert.

FUTURE IMPACT MAKER ist eine neue Auszeichnung des Kulturbetriebs der Stadt Aachen für Impulsgeber, Innovationsstifter und Andersdenker aus der Kultur- und Kreativwirtschaft und der freien Kulturszene in Aachen und der gesamten Euregio.

Bis zu 15 Kultur- und Kreativschaffende erhalten die Auszeichnung und das Prädikat FUTURE IMPACT MAKER für besonderen Ideenreichtum, Unternehmergeist und kulturelle Schaffenskraft. In der Zeit von März bis April 2018 können sie sich mit ihren Ideen, Unternehmen und Projekten bewerben. Besonderer Fokus wird auf Ideen an Schnittstellen der Kreativbranche zu anderen Branchen/Bereichen gelegt, die z. B. in die Felder „Zukunft der Arbeit“, „Zukunft der Medien“ und „Zukunft der Ernährung“ fallen. Ein Jahr lang nehmen die Preisträger an einem Förderprogramm teil, bestehend aus Workshops und Impulsreisen, u.a. mit dem Ziel, sie bei der Umsetzung ihrer Ideen, Unternehmungen und Projekte zu unterstützen.

Darstellung Timeline und Konzeption

Der folgende zeitliche Verlauf ist ein Entwurf und wird im weiteren Projektverlauf angepasst:

Projektmonat Dezember 2017 – Februar 2018

Vorbereitungsphase: *Aufbau der Marke, Gestaltung der Corporate Identity, Aufbau und Gestaltung der Website, des Flyers, der Social-Media-Kanäle etc., Entwicklung sämtlicher Texte und Botschaften zur Kommunikation des Wettbewerbs, Verfassen von Pressemitteilungen, Planung von Veranstaltungen im Bewerbungszeitraum etc.*

Projektmonat März – Mai 2018

Start der **Bewerbungsphase** (ca. 8 Wochen)

Ausrichtung der ersten **IMPACT-STAGE** in der Bewerbungsphase (April 2018)

Projektmonat Mai – Juni 2018

Sichtung der Bewerbungen und **Auswahl; Jurygespräche** an drei Tagen

Projektmonat Juni 2018

Start des Qualifizierungsprogramms und weiterer Aktivitäten mit den ausgewählten Kultur- und Kreativschaffenden

Interner Kick-Off und **IMPACT-Workshop**

Projektmonat Juli 2018

Auszeichnungs-Veranstaltung der Preisträger

IMPACT–Workshop

Projektmonat September 2018

IMPACT–Workshop

Projektmonat November 2018

IMPACT-Journey

IMPACT-STAGE

Projektmonat Dezember 2018

IMPACT–Workshop

Projektmonat Februar 2019

IMPACT-Camp

Projektmonat April 2019

IMPACT-Journey

Projektmonat Juni 2019

IMPACT-Workshop

Projektmonat August 2019

IMPACT-Camp

Projektmonat Oktober2019

IMPACT-STAGE

Projektmonat November 2019

Abschlussveranstaltung (intern)

Kostenplan

	456.004,81 €	Gesamtkosten
-	228.002,41 €	50 % Anteil EU
=	228.002,41 €	Eigenanteil Kulturbetrieb

Externe Kosten

	227.587,50 €	Auftrag an u-institut
+	34.985,81 €	leadpartner Lüttich Management- und Koordination
+	3.800,00 €	sonstige und Reisekosten
	266.373,31 €	Summe externe Kosten

Eigenanteil Kulturbetrieb

	228.002,41 €	Eigenanteil Kulturbetrieb (s.o.)
		Davon:
-	189.631,50 €	Anteilige Personalkosten Stammpersonal inkl. Büro- und Verwaltungskosten
=	38.367,41 €	finanzieller Eigenanteil

2. Wo werden welche personellen Ressourcen des Kulturbetriebs (Personen/Funktionen und Wert) im Rahmen des Projektes eingesetzt?

An dem Projekt sind Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter aus den Bereichen Kulturservice und Veranstaltungsmanagement beteiligt.

3. Welche Aktivitäten haben bereits stattgefunden, was ist wann geplant?

Das Projekt mit dem bislang bezeichneten Titel „Wettbewerb in der Kultur- und Kreativwirtschaft mit angeschlossenem Workshopprogramm“ befindet sich derzeit von der Vorbereitungs- und Konzeptionsphase hin zur Start- und Aktivierungsphase. Die öffentliche Aktivierungsphase wird am 15. März 2018 mit der öffentlichen Freischaltung des Wettbewerbs begonnen.

In der Vorbereitungsphase wurde u.a. das gesamte visuelle Erscheinungsbild des Projekts aufgebaut. Darunter auch der aktuelle Titel für die Außenkommunikation FUTURE IMPACT MAKER.

Die Entwicklung dieses Erscheinungsbilds wurde an die sich in der Gründung befindliche Aachener Designagentur „Yellapark“ vergeben.

Entwickelt wurden u.a. sämtliche Texte und Botschaften, die das Projekt und dessen Ziele ansprechend verdeutlichen sollen. Ein zweisprachiger Flyer zur Bewerbung des Projekts befindet sich im Druck, eine Website wurde auf Basis des erarbeiteten Erscheinungsbildes erstellt und dient schon vor Start des Wettbewerbs als Anlaufstelle für erste Informationen. Diese ist hier zu finden: www.future-impact-maker.eu

Die Pressemitteilung zum Start des Wettbewerbs ist fertiggestellt mit Einbindung eines Zitats von Oberbürgermeister Marcel Philipp (s. Tischvorlage). Zur Bekanntgabe der Wettbewerbsphase wurden verschiedene Anschreiben, Mailings und Verteiler vorbereitet, die an Multiplikatoren und Akteure aus Kultur- und Kreativwirtschaft sowie der freien Kulturszene aus Aachen und der gesamten Euregio Maas-Rhein versendet werden.

Für den 11. April 2018 ist die erste öffentliche Veranstaltung geplant unter dem Titel FUTURE IMPACT STAGE. Sie soll in Aachen im „Kulturraum Raststätte“ stattfinden. 6-8 Akteure aus Kultur- und Kreativwirtschaft, der freien Kulturszene, Art-Tech und anderen Innovationsbereichen präsentieren in Impulsvorträgen und Performances ihre Ideen, Unternehmungen und Projekte. Sie ist Bühne für Gestalter von Kultur, Kunst, neuen Technologien und Wissenschaft und kreativem Unternehmertum und zugleich Treff- und Vernetzungspunkt von Gestaltern aus der Euregio Maas-Rhein und darüber hinaus.

4. Wie wird der in der Vorlage E 49.5/0121/WP17 zentral benutzte Begriff „Kreativgesellschaft für Umsetzer, Spieler und neue Partnerschaften (USP)“ definiert/interpretiert und welche Akteure könnten das konkret sein?

Durch das Projekt FUTURE IMPACT MAKER sind alle Akteure der Kultur- und Kreativwirtschaft sowie der freien Kulturszene in der Euregio Maas-Rhein angesprochen. Hierzu zählen Gründer, Unternehmer, Freiberufler, Selbstständige und Kulturmacher, Innovationsstifter und Impulsgeber z. B. aus folgenden Bereichen: Musik, Buchmarkt, Kunst, Film, Rundfunkwirtschaft, Darstellende Kunst, Design, Architektur, Werbemarkt und Software-/Games-Industrie, Theater, Art-Tech. Diese werden in den genannten Formaten (Events, Workshops, Impulsreisen etc.) mit Akteuren aus Wissenschaft, Technologie und Branchen jenseits der Kultur- und Kreativwirtschaft zusammengebracht, um neue Netzwerke, Partnerschaften und gegenseitige Wissensvermittlung zu initiieren.

5. Mit welchen dieser Akteure wurde bereits Kontakt aufgenommen? Wie weit ist eine Kontaktaufnahme und Beteiligung innerhalb des Projektes beabsichtigt.

Die Kontaktaufnahme zu den Akteuren aus Kultur- und Kreativwirtschaft und freie Kulturszene wird über die Auslobung eines Wettbewerbs erfolgen. Hier können die Akteure ihre Ideen und ihr Schaffen teilen. In den folgenden Auswahlgesprächen werden mit 24 Bewerbern persönliche Feedback-Gespräche geführt, bei denen sie bereits Anregungen für ihren weiteren Weg bei der

Weiterentwicklung oder Initiierung ihrer Ideen erhalten. Bis zu 15 Kultur und Kreativschaffende werden ausgezeichnet und ein Jahr lang in Form eines Förderprogramms begleitet. Sie nehmen an Workshops teil, in denen kreative Planungsmethoden vermittelt werden, machen Impulsreisen zur Kreativszene in der Euregio Maas-Rhein und darüber hinaus. Durch eine öffentliche Auszeichnung sollen sie für ihr Schaffen und ihren Ideenreichtum, mit denen sie die Region gestalten und vorantreiben, gewürdigt werden.

Im Rahmen der Wettbewerbsphase werden zudem Interviews geführt, in denen eine Bedarfsermittlung der Kultur- und Kreativwirtschaft und der freien Kulturszene in der Euregio Maas-Rhein durchgeführt werden soll.

Die Beteiligung der Akteure aus Kultur- und Kreativwirtschaft sowie der freien Kulturszene findet außerdem im Rahmen der genannten Event-Reihe FUTURE IMPACT STAGE sowie in öffentlichen Workshops statt, den FUTURE IMPACT CAMPS.

6. **Wie wird das Projektziel „Etablierung einer Kreativgesellschaft für Umsetzer, Spieler und neue Partnerschaften (USP) zur Entwicklung innovativer Kooperationsformen der Kultur- und Kreativwirtschaft mit anderen Branchen wie der öffentlichen Hand, Wissenschaft und Forschung als Vorreiter für neue Produkte, Dienstleistungen, Märkte und Geschäftsmodelle“ nachhaltig erreicht?**

Maßnahmen im Rahmen des Projekts
FUTURE IMPACT MAKER
Drei Formate zur Entfaltung der Wirksamkeit

Auszeichnung <u>FUTURE IMPACT MAKER</u>	Event-Reihe <u>FUTURE IMPACT STAGE</u>	Workshops <u>FUTURE IMPACT CAMP</u>
<p><i>Bis zu 15 Kultur- und Kreativschaffende aus der Euregio erhalten die Auszeichnung und das Prädikat FUTURE IMPACT MAKER für besonderen Ideenreichtum und Unternehmergeist. Ein Jahr lang nehmen sie an einem Förderprogramm teil, mit dem Ziel sie bei der Umsetzung ihrer Ideen, Unternehmungen und Projekte zu unterstützen.</i></p>	<p><i>Die Event-Reihe FUTURE IMPACT STAGES bringt Idee und Schaffen ins Rampenlicht. Im Rahmen der Auszeichnung ist das Event Treffpunkt für alle Macherinnen und Macher aus der Euregio, die die Zukunft unserer Region mit ihrem Schaffen und ihren Ideen mitgestalten. Es ist Bühne für Gestalter von Kultur, Kunst, neuen Technologien und Wissenschaft und kreativem Unternehmertum.</i></p>	<p><i>Bei den Future IMPACT CAMPS kreieren wir gemeinsam kreative Lösungen für Herausforderungen unserer Gesellschaft und unserer Region. Wir schaffen einen branchenübergreifenden Austausch. In interdisziplinären Workshops kommen Kulturmacher, Wissenschaftler, Kreativunternehmer und Interessierte zusammen, tauschen sich aus und stärken sich gegenseitig.</i></p>

7. **Wie werden die in der Vorlage E 49.5/0121/WP17 benannten Aufgaben angegangen?**

- Aufgabe: Impulse für Innovationstätigkeit aus der Perspektive von Kunden der Kultur- und Kreativwirtschaft für andere Branchen und Sektoren eruieren und darstellen.

- >> Darstellung der Impulse durch die ausgewählten Gewinner im Wettbewerb anhand konkreter Beispiele.
- Aufgabe: Neue Kooperationen mit und von Akteuren der Kultur – und Kreativwirtschaft mit anderen Branchen und Sektoren initiieren.
- Aufgabe: Entwicklung und Auszeichnung von richtungsweisenden Modellprojekten >> durch die im Wettbewerb ausgezeichneten Unternehmen und Projekte und spezifischen Workshops zur Entwicklung der Ideen. Die konkreten Workshopthemen werden erst nach der Auswahl der Akteure festgelegt, da sie sich an ihrem konkreten individuellen Bedarf und Wünschen ausrichten.
- Aufgabe: Erweiterung von sektoren- und branchenübergreifenden Netzwerken und Multiplikatoren. >> durch Veranstaltung und die aktive Mitarbeit im EU-Kooperationsprogramm Impact
- Aufgabe: Evaluation, Trends und Themen. >> Als Bestandteil innerhalb der fortlaufenden Konzeption, Organisation und Berichterstattung im Projekt.
- Aufgabe: Stärkung der unternehmerischen Qualifizierung von Akteuren der Kreativwirtschaft innerhalb der Euregio Maas-Rhein. >> durch spezifische Workshops, Gruppen-Coachings, branchenübergreifende Bühnen.

8. Inwieweit fügt sich das Projekt in andere städtische Aktivitäten zur Unterstützung/Förderung/Entwicklung der freien Kulturszene/Kulturwirtschaft ein?

Seit Beendigung des Interreg-Projektes Creative Drive ist das Kulturwirtschaftliche Gründerzentrum nicht mehr aktiv. Folglich gibt es keine Verknüpfung zu städtischen Aktivitäten.

Wie aus den Punkten ersichtlich, ist auch die freie Szene, die zur Zeit durch die KASTe unterstützt wird, angesprochen.

Das Projekt ermöglicht neue Aspekte und ggf. Ansätze für neue Fördermöglichkeiten. Einhergehend mit dem Ziel, das bisherige System der KASTe zu überarbeiten.

Im Zuge der Bewerbungsphase werden Interviews mit möglichen Multiplikatoren und Partnern geführt, in denen Anknüpfungspunkte und Kooperationsmöglichkeiten diskutiert und entwickelt werden. Für die Interviews sind u.a. folgende Institutionen/Projekte angedacht bzw. bereits angefragt: digitalHUB Aachen e.V., FH Aachen, Creative Hub Euregio, Raststätte/ Förderverein Kunst & Internet e.V., REBELKO Agentur.

Anlage/n:

Antrag der Fraktion GRÜNE vom 19.02.2018

- Sachbericht 2016
- Handout

An die
Vorsitzende des
Betriebsausschusses Kultur
Dr. Margarethe Schmeer
-CDU Fraktion-
Verwaltungsgebäude Katschhof

52062 Aachen

19. Februar 2018

Antrag zur Tagesordnung für die Sitzung des Betriebsausschusses Kultur am 22. März 2018:

Sehr geehrte Frau Dr. Schmeer,

wir beantragen für die oben genannte Sitzung den Tagesordnungspunkt:

**Sachstandsbericht zum Interreg V-A Projekt der Euregio Maas-Rhein „Impact“:
Wettbewerb in der Kultur- und Kreativwirtschaft mit angeschlossenem
Workshopprogramm**

Zur Erläuterung:

Im Rahmen des V-A Projektes der Euregio Maas-Rhein „Impact“ will die Stadt Aachen einen Wettbewerb in der Kultur- und Kreativwirtschaft mit angeschlossenem Workshopprogramm durchführen.

Dieses Projekt wurde mit Gesamtkosten für den Partner Kulturbetrieb der Stadt Aachen mit rund 466.000 Euro bewertet. Die Hälfte der Kosten sollen dabei durch eigenen Personaleinsatz abgedeckt werden. (Quelle: Vorlage - E 49.5/0121/WP17),

Ende 2017 hat die Stadt Aachen zur Konzeption und Durchführung dieses Wettbewerbs ein Vergabeverfahren mit anschließender Vergabe durchgeführt.

Im Sachstandsbericht bitten wir um folgende Informationen bzw. um Antworten auf folgende Fragen:

- Darstellung der Konzeption (aktueller Stand) und des geplanten Projektverlaufs mit Kostenplan.
- Wo werden welche personellen Ressourcen des Kulturbetriebs (Personen/Funktionen und Wert) im Rahmen des Projektes eingesetzt?
- Welche Aktivitäten haben bereits stattgefunden, was ist wann geplant?
- Wie wird der in der Vorlage E 49.5/0121/WP17 zentral benutzte Begriff „Kreativgesellschaft für Umsetzer, Spieler und neue Partnerschaften (USP)“ definiert/interpretiert und welche Akteure könnten das konkret sein?
- Mit welchen dieser Akteure wurde bereits Kontakt aufgenommen? Wie weit ist eine Kontaktaufnahme und Beteiligung innerhalb des Projektes beabsichtigt.
- Wie wird das Projektziel „Etablierung einer Kreativgesellschaft für Umsetzer, Spieler und neue Partnerschaften (USP) zur Entwicklung innovativer Kooperationsformen der Kultur- und Kreativwirtschaft mit anderen Branchen wie der öffentlichen Hand, Wissenschaft und Forschung als Vorreiter für neue Produkte, Dienstleistungen, Märkte und Geschäftsmodelle“ nachhaltig erreicht?
- Wie werden die in der Vorlage E 49.5/0121/WP17 benannten Aufgaben angegangen?
- Inwieweit fügt sich das Projekt in andere städtische Aktivitäten zur Unterstützung/Förderung/Entwicklung der freien Kulturszene/Kulturwirtschaft in Aachen ein?

Mit freundlichen Grüßen



Fraktionssprecherin



International Meeting
in Performing Arts
& Creative Technologies



IMPACT

International Meeting in Performing Arts & Creative Technologies

Sachbericht des Kulturbetriebs der Stadt Aachen

01.07.2016 – 31.12.2016

Im Sommer 2016 beteiligte sich der Kulturbetrieb der Stadt Aachen an der Antragstellung zum oben angeführten Projekt IMPACT als Projektpartner.

Vorgesehen laut Antragstellung ist ein Projektzeitraum vom 01.01.2016 – 31.12.2018 (36 Monaten).

Gemäß Zusammenfassung des Projekts gemäß Antrag heißt es:

Das Projekt ist Teil der Achse ÖKONOMIE 2020 – Mit dem Hauptziel neue technologische Anwendungen zu entwickeln und durch die Kultur- und Kreativwirtschaft zu fördern.

Es wurden folgende Bedürfnisse festgestellt :

Auf territorialer Ebene:

- *Den Teil des BIP erhöhen, der in Forschung und Entwicklung (F&E) investiert wird*
- *Das Unternehmertum weiterentwickeln (das kulturelle Unternehmertum inbegriffen)*
- *Akteure auf Grund wirtschaftlicher Tätigkeiten und Ihrer Wettbewerbsfähigkeit zusammenzubringen*

Auf Ebene der Unternehmen:

- *Unterstützung für Investitionen in F&E erhalten (neue Dienstleistungen/Produkte)*
- *Wachstum (neue Märkte erschliessen)*
- *Gut geschultes, erfinderisches, kreatives und flexibles Personal*

Auf Ebene der kulturellen Unternehmen:

- *Neue Tätigkeitsbereiche erschliessen*
- *Sich eingliedern in die Arbeitsbereiche der wirtschaftlichen Umstrukturierung*
- *Möglichkeiten der Selbstfinanzierung herausarbeiten*

In diesem Kontext schlagen wir vor, das Projekt IMPACT in die Wege zu leiten, das hauptsächlich bezweckt, ein euregionaler (und transsektoraler) Zusammenschluss für Forschung und Entwicklung, für Produktion und Diffusion im Feld der neuen Technologien und der Bühnenkunst zu sein.

Die Projektstruktur beruht auf 3 komplementären Massnahmen

1. IMPACT Lab

Gemäß Antrag:

IMPACT LAB ist ein Projektinkubator Kunst/Technologie dessen Ziel es ist nicht nur Prototypen zu produzieren sondern auch sie vorzuführen (im FORUM) - 20 Projekte F&E Kunst/Wissenschaft/Technologie.

Eine Beteiligung des Kulturbetriebs der Stadt Aachen war und ist nicht vorgesehen.

2. IMPACT Learn

Gemäß Antrag:

*Strukturierung eines euregionalen **fachübergreifenden** Ausbildungspools für Kunst und Technologie zur Förderung der Zusammenarbeit und der Verbindungen zwischen den einzelnen betroffenen Bereichen um das Interesse für Wissenschaften und neue Technologien zu wecken sowie das Unternehmertum zu unterstützen.*

Workshops, Vorträge und Innovation Coaching

Eine Beteiligung des Kulturbetriebs der Stadt Aachen ist vorgesehen.

3. IMPACT Forum

Gemäß Antrag:

*Strukturierung und Entwicklung eines Kompetenzzentrum für **innovative und kreative Industrien** im Rahmen 3 internationaler Foren:*

#1 - vom 23. bis 25.09.2016 - Aachen

#2 – vom 4. bis 18.11.2017 – Alle Partnerstädte

#3 - vom 3. bis 17.11.2018– Alle Partnerstädte

- 1. Vorstellung der in den LAB entwickelten Prototypen,*
- 2. Vorstellung von internationalen Prototypen*
- 3. Vorführungen & Innovation Shows von euregionalen, europäischen und internationalen Laboratorien und Unternehmen /Startups.*
- 4. euregionale und internationale Expertenkonferenzen*

Eine Beteiligung des Kulturbetriebs der Stadt Aachen ist vorgesehen.

Weiter heißt es in der Projektbeschreibung der Antragstellung:

Die erwarteten Ergebnisse sind:

- *Entwicklung von neuen Anwendungen dank der kulturellen Ökonomie.*
- *Der Aufbau eines euregionalen kulturellen Inkubators.*
- *Die Weiterentwicklung des Unternehmertums (u.a. des kulturellen Unternehmertums)*
- *Ausbau der Marktanteile der KMU im Kultursektor (**neue Absatzmärkte, neue Märkte für technologische Güter und Dienste**)*
- *Bei Jugendlichen das Interesse für Wissenschaft, Forschung und Innovation entwickeln*
- *Stärkung der internationalen Ausstrahlung der Euregio*

Der Kulturbetrieb der Stadt Aachen hatte in seiner Antragstellung als „Motivation“ angegeben:
Es handelt sich um die Etablierung einer Kreativgesellschaft für Umsetzer, Spieler und neue Partnerschaften (USP) zur Entwicklung innovativer Kooperationsformen der Kultur- und Kreativwirtschaft mit anderen Branchen sowie öffentlicher Hand, Wissenschaft und Forschung als Vorreiter für neue Produkte, Dienstleistungen, Märkte und Geschäftsmodelle mit den Aufgaben:

- *Impulse für Innovationstätigkeit aus der Perspektive von Kunden der Kultur- und Kreativwirtschaft für andere Branchen und Sektoren zu eruiieren und darzustellen*
- *Neue Kooperationen mit und von Akteuren der Kultur – und Kreativwirtschaft mit anderen Branchen und Sektoren zu initiieren*
- *Entwicklung und Auszeichnung von richtungsweisenden Modellprojekten*
- *Erweiterung von Sektoren- und branchenübergreifenden Netzwerken und Multiplikatoren*
- *Evaluation, Trends und Themen*

Weiter heißt es im Antrag

Herausforderung und Ziel von IMPACT :

Aufbau der F&E, der sektorübergreifenden Ausbildungen und Informationsflüsse im Bereich der Kultur- und Kreativwirtschaft, der Innovation und neuen Technologien. Dies führt Akteure aus dem industriellen Bereich, der Recherche, der Ausbildung und der Kultur zusammen.

Im Juli 2016 wurde im Rahmen der Antragstellung die finanziellen Pläne des Kulturbetriebs der Stadt Aachen angefragt.

Es wird hier auf das Zahlenmaterial im Rahmen der Dateien „11. BUDGET IMPACT ACTIVITIES – KBA_2“ sowie „IMPACT – INT 5 EMR – Budget – KBA“ verwiesen.

Zusammenfassend kann festgehalten werden, dass die Mission der Antragstellung u.a. die Stärkung der Kultur- und Kreativwirtschaft ist.

Diese Mission hatte für den Kulturbetrieb der Stadt Aachen zunächst die Aufgabe, die diesbezüglichen Ziele zu formulieren.

Trotz des know hows innerhalb des Kulturbetriebs der Stadt Aachen war in der Folgezeit eine äußerst arbeits- und zeitintensive Recherche bzw. Vorbereitung erforderlich.

Hier ging es zum einen darum, über die bekannten Kultursparten wie z.B. Musik, Theater, Tanz, etc. hinaus ein Format zu schaffen, dass der Kultur- und Kreativwirtschaft dienlich ist und als Grundbasis für weitere, insbesondere euregionale Projekte und Plattformen dienlich ist.

Insbesondere die Nachhaltigkeit ist hier ein wichtiger Aspekt. Dieses Ziel wurde auch im Nachtrag zum Projektantrag (Indicators) im September 2016 wie folgt formuliert:

IMPACT hat einen positiven Einfluss auf:

- 1) Sicherung der vorhandenen und Schaffung neuer Arbeitsplätze im Kultursektor der EMR. Ebenfalls sollen KMU im Bereich der Neuen Technologien von diesem positiven Effekt profitieren.*
- 2) Vertiefung und Stärkung der gesellschaftlich-kulturellen Gemeinschaft in der Region sowie Intensivierung der gesellschaftlichen Zusemmengehörigkeit; Sensibilisierung für den gemeinsamen Kulturgut ; Entwicklung/Ausbau der öffentlichen Verkehrssysteme, grenzüberschreitende Vermittlung der Arbeitskräfte ; Initiierung der wissenschaftlichen und öffentlichen Projekte.*

Neben den Hauptzielen ist die Nachhaltigkeit ein wichtiges Anliegen in dem Projekt, insbesondere nach Ablauf der Förderphase (Sicherstellung durch die Koordinationsplattform) sowie anschließend die internationale Ausweitung der etablierten Aktivitäten – zunächst Leuven und Eindhoven, anschließend, abhängig von der Aufstellung der beteiligten Partner, europa- bzw. weltweit. Ziel ist, die internationale Bedeutung der EMR zu stärken.

Im Oktober 2016 wurde seitens des Ministeriums für Wirtschaft, Energie, Industrie, Mittelstand und Handwerk des Landes Nordrhein-Westfalen durch Frau Hilball gegenüber der Provinz Limburg (Herrn Broos) mitgeteilt, dass gemäß Entscheidung der Hausspitze vom 13.10.2016 das Land NRW das Vorhaben leider nicht ko-finanzieren kann.

Dies hatte für den Kulturbetrieb der Stadt Aachen zur Folge, dass der Eigenanteil von bisher 20 % auf 50 % steigt.

Auf Grund dieser zu erwartenden erheblichen finanziellen Mehrbelastung für den Kulturbetrieb der Stadt Aachen musste zunächst geprüft werden, ob diese überhaupt leistbar ist.

Nach der Entscheidung für eine weitere Beteiligung am Projekt IMPACT mussten die weiteren Weichen gestellt werden.

Hierzu gehörten u.a. auch die Budgetänderungen seitens des Kulturbetriebs der Stadt Aachen.

Der Leadpartner wurde mit Schreiben vom 21.11.2016 darüber informiert, dass auf Grund der Ablehnungen der Ko-Finanzierung durch das Land NRW seitens des Kulturbetriebs der Stadt Aachen Änderungen vorgenommen werden mussten. Es wird auf die Dateien „11. BUDGET IMPACT ACTIVITIES – KBA_2“ sowie „IMPACT – INT 5 EMR – Budget – KBA“ verwiesen.

Die Änderungen wurden im o.a. Schreiben detailliert begründet.

Der Einsatz des ursprünglich vorgesehenen Mitarbeiters Dr. Malinkewitz muss aus organisatorischen Gründen geändert werden, so dass Projekt auch durch die Mitarbeiter des Kulturbetriebs der Stadt Aachen, Herrn Marbaise, Herrn Wernerus und Frau Papenfuß betreut wird.

Nach intensiver Recherche kam man zu dem Ergebnis, dass hier externe Hilfe erforderlich ist. Diese sollte durch einen Partner erfolgen, der nicht nur Erfahrungen auf diesem Weg gesammelt hatte, sondern dem auch die Durchführungen / Begleitung der erforderlichen Maßnahmen möglich sind.

Es konnten folgende Ziele formuliert werden:

Ziele des Programms sollen sein, auf die gemachten Erfahrungen in Aachen und der EMR aufzubauen, diese zu verstetigen und weiterzuentwickeln, um die Sichtbarkeit und Wettbewerbsfähigkeit kreativer Unternehmen zu steigern und die somit identifizierten Potenziale zu stärken. Übergreifende Ziele des Projektes sollen sein:

- die Sichtbarkeit der Branche zu fördern,
- das Branchenverständnis zu stärken,
- die Kreativschaffenden unternehmerisch zu professionalisieren,
- die Teilnehmerinnen und Teilnehmer zu vernetzen,
- Zusammenbringen der KKW (Kulturkreativwirtschaft) mit KMU´s und Wissenschaft,
- den Austausch zwischen den Zielgruppen zu initiieren,
- beidseitig neue Impulse zu vermitteln
- und das Potenzial der Branche zu kommunizieren.

Das Programm soll dabei folgende Ansatzpunkte bieten:

- Aktivierung der Zielgruppen über gezieltes Scouting, Social Media, PR und Öffentlichkeitsarbeit
- Gesteigerte Sichtbarkeit für die ausgewählten Teilnehmerinnen und Teilnehmer und ihre – Geschäftsideen und allgemein für die Branche der Kultur- und Kreativwirtschaft in der EMR und darüber hinaus
- Intensive und kooperative Vernetzung zwischen den Teilnehmerinnen und Teilnehmern durch Workshops und Austausch
- (Weiter-)Entwicklung der Geschäftsideen mit Hilfe der Experten und durch kreative Planungsmethoden
- Die Vermittlung innovativer Themen, Technologien, Perspektiven, Menschen und Herangehensweisen, um über die Akteure neue Impulse in die EMR zu lotsen
- Damit einhergehend eine verbesserte Förderung der kreativen und unternehmerischen Potenziale, ein erhöhtes wirtschaftliches Wachstum und eine Stärkung der nationalen Wettbewerbsfähigkeit
- Aufgrund der Kommunikations-Aktivitäten eine verbesserte öffentliche Wahrnehmung der gesamten Branche in der EMR

Es wurden folgende Segmente herausgearbeitet:

Segment 1: Aktivierung, Durchführung eines Wettbewerbs, Auswahl

Hier soll es darum gehen, die in Aachen und der EMR vorzufindenden Potenziale zu identifizieren und für die Teilnahme am Projekt und einem Wettbewerb zur Auswahl geeigneter Teilnehmerinnen und Teilnehmer zu aktivieren. Wesentlicher Bestandteil dieses Scoutings ist der Aufbau neuer Multiplikatoren-Strukturen bzw. die Nutzung der bestehenden Netzwerkpartner in der Kultur- und Kreativwirtschaft und bei Wirtschafts- und Kulturförderern in der Region.

Hierzu sollen in der Vorbereitungsphase des Wettbewerbs auch bilaterale Gespräche mit den Multiplikatoren aus der Branche geführt werden. Zudem sollen bereits erste Veranstaltungen durchgeführt werden, um auf den Wettbewerb und das Programm aufmerksam zu machen. Weiterhin soll in der Bewerbungsphase zur Teilnahme am Wettbewerb (ca. 8 Wochen) Netzwerk- und Informationsveranstaltungen in verschiedenen Städten der EMR durchgeführt werden. Unterstützt werden soll dieses Vorgehen durch gezielte PR- und Öffentlichkeitsarbeit sowie Social-Media Aktivitäten.

Segment 2: Vernetzung, Workshops, Innovation-Camps und Impuls-Reisen

Im Rahmen von Workshops und Impuls-Reisen sollen sich die ausgewählten Akteure der Kultur- und Kreativwirtschaft individuell und persönlich, bzw. gemeinsam und in kleinen Teams, über ihre jeweiligen Geschäftsmodelle austauschen, diese weiterentwickeln und Kooperationsmöglichkeiten finden, definieren und dokumentieren. Ziel sollte neben der Weiterentwicklung der Geschäftsmodelle auch die Auswertung und Dokumentation weitergehender Bedarfe der Akteure sein.

Ebenfalls sollen neue Impulse an die Teilnehmerinnen und Teilnehmer vermittelt werden. Dafür sollen so genannte Impuls-Reisen unternommen werden. Mit den ausgewählten Teilnehmerinnen und Teilnehmern des Programms sollen innovative Unternehmen und Unternehmerinnen bzw. Unternehmer, Messen oder Start-Up-Inkubatoren aus anderen Regionen und auch in der EMR selbst besucht werden. Neue Entwicklungen, Trends und Kontakte sollen damit aus der Fremde in die EMR geholt werden, um darüber die Kultur- und Kreativwirtschaft in ihrer Wettbewerbsfähigkeit zu stärken. Hierbei geht es um innovative Themen, Menschen, Technologien, Perspektiven und Herangehensweisen, die wiederum die unternehmerische Selbstständigkeit der Kreativakteure fördern sollen.

Segment 3: Presse- und Öffentlichkeitsarbeit, Dokumentation

Die Ergebnisse und der Prozess werden begleitet und dokumentiert. Zwischenergebnisse sollen fortlaufend dokumentiert werden und sollen so in regelmäßiger Abstimmung mit dem Auftraggeber im Rahmen einer Veranstaltung öffentlich präsentiert werden.

Mit der Förderung für das Kooperationsprogramm Interreg V-A Euregio Maas-Rhein.

**Handout zum Partnertreffen am 22. Januar 2018 im Rahmen von
„IMPACT [International Meeting in Performing Arts and Creative Technologies]“**

Vorstellung „Future IMPACT Maker“, ein Projekt des Kulturbetriebs der Stadt Aachen:

Future IMPACT Maker ist eine neue Auszeichnung des Kulturbetriebs der Stadt Aachen für Impulsgeber, Innovationsstifter und Andersdenker aus der Kultur- und Kreativwirtschaft und der freien Kulturszene in Aachen und der gesamten Euregio.

Bis zu 15 Kultur- und Kreativschaffende erhalten die Auszeichnung und das Prädikat „Future IMPACT Maker“ für besonderen Ideenreichtum, Unternehmergeist und kulturelle Schaffenskraft. In der Zeit von März bis April 2018 können sie sich mit ihren Ideen, Unternehmen und Projekten bewerben. Besonderer Fokus wird auf Ideen an Schnittstellen der Kreativbranche zu anderen Branchen/Bereichen gelegt, die z. B. in die Felder „Zukunft der Arbeit“, „Zukunft der Medien“ und „Zukunft der Ernährung“ fallen. **Ein Jahr lang nehmen die Preisträger an einem Förderprogramm teil**, bestehend aus Workshops und Impulsreisen u.a., mit dem Ziel sie bei der Umsetzung ihrer Ideen, Unternehmungen und Projekte zu unterstützen.

Mit dem Projekt will der Kulturbetrieb der Stadt Aachen die Kulturmacher der Region fördern und die branchenübergreifende Zusammenarbeit zwischen Kulturszene, Kunst, Wissenschaft, neuen Technologien und kreativem Unternehmertum aus unserer Region vorantreiben. Im Rahmen der Auszeichnung werden über das interne Förderprogramm für die Preisträger hinaus auch für alle offene Ideen-Bühnen, unter dem Titel „**Future IMPACT Stages**“, und offene Workshops, unter dem Titel „**Future IMPACT Camps**“, ausgerichtet. Future IMPACT Maker ist somit Bühne und Rampenlicht, Austausch-Plattform und kreativer Schmelzpunkt für Ideen, Unternehmertum und kulturellen Schöpfergeist von Macherinnen und Machern aus Aachen und der gesamten Euregio.

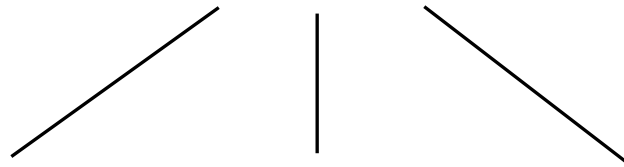
Timeline

Wettbewerbsphase	ca 1. März – ca 22. April 2018
Auswahl der Preisträger	Mitte Mai 2018
Start des internen Programms für die Preisträger mit Workshops, Impulsreisen und mehr	Juni 2018
Auszeichnung der Gewinner	Anfang / Mitte Juli 2018
Projektende	Ende 2019

Mit der Förderung für das Kooperationsprogramm Interreg V-A Euregio Maas-Rhein.

Future IMPACT Maker

Drei Formate zur Entfaltung der Wirksamkeit



Auszeichnung Future IMPACT Maker	Event-Reihe Future IMPACT Stages	Workshops Future IMPACT Camps
<p><i>Bis zu 15 Kultur- und Kreativschaffende aus der Euregio erhalten die Auszeichnung und das Prädikat „Future IMPACT Maker“ für besonderen Ideenreichtum und Unternehmergeist. Ein Jahr lang nehmen sie an einem Förderprogramm teil, mit dem Ziel sie bei der Umsetzung ihrer Ideen, Unternehmungen und Projekte zu unterstützen.</i></p>	<p><i>Die Event-Reihe „Future Impact Stages“ bringt deine Idee und dein Schaffen ins Rampenlicht. Im Rahmen der Auszeichnung ist das Event Treffpunkt für alle Macherinnen und Macher aus der Euregio, die die Zukunft unserer Region mit ihrem Schaffen und ihren Ideen mitgestalten. Es ist Bühne für Gestalter von Kultur, Kunst, neuen Technologien und Wissenschaft und kreativem Unternehmertum.</i></p>	<p><i>Bei den Future IMPACT Camps kreieren wir gemeinsam kreative Lösungen für Herausforderungen unserer Gesellschaft und unserer Region. Wir schaffen einen branchenübergreifenden Austausch. In interdisziplinären Workshops kommen Kulturmacher, Wissenschaftler, Kreativunternehmer und Interessierte zusammen, tauschen sich aus und stärken sich gegenseitig.</i></p>

Ansprechpartner: