

Stadt Heidelberg

Drucksache:
0 0 7 4 / 2 0 2 2 / I V

Datum:
07.04.2022

Federführung:
Dezernat V, Stabsstelle Kultur- und Kreativwirtschaft

Beteiligung:
Technologiepark Heidelberg GmbH

Betreff:
**GamesHub für Health/Life Science Heidelberg:
Zwischenbericht**

Informationsvorlage

Beratungsfolge:

Gremium:	Sitzungstermin:	Behandlung:	Kenntnis genommen:	Handzeichen:
Ausschuss für Wirtschaft und Wissenschaft	27.04.2022	Ö	() ja () nein () ohne	
Gemeinderat	05.05.2022	Ö	() ja () nein () ohne	

Zusammenfassung der Information:

Der Ausschuss für Wirtschaft und Wissenschaft und der Gemeinderat nehmen den Zwischenbericht der Stabsstelle Kultur- und Kreativwirtschaft zum überregionalen Kooperationsprojekt GamesHub für Health/Life Science Heidelberg zur Kenntnis.

Finanzielle Auswirkungen:

Bezeichnung:	Betrag in Euro:
Ausgaben / Gesamtkosten:	
<ul style="list-style-type: none">Kosten für Kooperationsprojekt GamesHub für Health/Life Science Heidelberg 2022 – 2024	40.000
Einnahmen:	
<ul style="list-style-type: none">keine	
Finanzierung:	
<ul style="list-style-type: none">Kosten 2022 für Veranstaltungen (GamesHub-Stabübergabe 03/2022; Pitches, Netzwerktreffen): Mittel stehen im Budget Teilhaushalt Kultur- und Kreativwirtschaft zur Verfügung	10.000
<ul style="list-style-type: none">Geplante Kosten 2023 für Veranstaltungen (Investoren-Pitches, Hackathons, Netzwerktreffen), für Imagefilme und Bewerbung: Mittel sind in der Haushaltsplanungen 2023-2024 im Teilhaushalt Kultur- und Kreativwirtschaft zu berücksichtigen	10.000
<ul style="list-style-type: none">Geplante Kosten für 2024 Veranstaltungen (Investoren-Pitches, Hackathons, Netzwerktreffen), für Imagefilme und Bewerbung	20.000
Folgekosten:	
<ul style="list-style-type: none">keine	

Zusammenfassung der Begründung:

Der GamesHub für Health/Life Science Heidelberg ist zu einem überregional ausstrahlenden, transdisziplinären und cross-innovativen Kooperationsprojekt geworden. Gamestudios, Gamedesignerinnen und Gamedesigner aus den Hochschulen Baden-Württembergs bringen im Heidelberger GamesHub ihre Expertise ein, um kreative Lösungen für die therapeutische und medizinische Praxis zu entwickeln. Einrichtungen aus der Wissenschaft und Klinik profitieren mit konkreten Bedarfsfällen von den Synergieeffekten im GamesHub und der Vernetzung mit der Startup-Szene vor Ort. Von April bis Dezember 2022 arbeiten vier neue Teams im GamesHub an ihren Projekten und Prototypen für die Praxis.

Die Vorlage informiert über die Projekte und Pläne für das neue Kompetenzzentrum für „Serious Games for Health“ in Heidelberg.

Begründung:

Mit dem GamesHub für Health/Life Science konnte die Stadt Heidelberg im letzten Jahr ein landesweit ausstrahlendes Projekt für Heidelberg gewinnen und im Business Development Center des Technologieparks Heidelberg ansiedeln. Mit dem Fokus auf Serious Games in der Medizin- und Gesundheitsbranche bildet der GamesHub für Health/Life Science Heidelberg ein deutschlandweit einzigartiges Kompetenzzentrum an der Schnittstelle von Kreativwirtschaft, Medizin und den Lebenswissenschaften.

Im Juli 2021 wurde der GamesHub für Health/Life Science Heidelberg feierlich eröffnet. Am Freitag, den 18. März 2022, fand die „Stabübergabe“ im Business Development Center statt. Damit beginnt die zweite Runde des Qualifizierungsprogramms im GamesHub Heidelberg. Von April bis Dezember 2022 arbeiten vier neue interdisziplinäre Teams und Start-ups an konkreten Projekten und Prototypen für die Anwendung im Gesundheitssektor. Sie entwickeln neun Monate lang Serious Games und interaktive Virtuelle Welten für die praxisorientierte Anwendung in der Prävention, Therapie und Rehabilitation (siehe Anlage 01).

Der GamesHub Heidelberg hat sich erfolgreich als ein überregionales und interdisziplinäres Kooperationsprojekt etabliert. Lokale Partner sind die Stadt Heidelberg, der Technologiepark Heidelberg, die Universität Heidelberg, die SRH Hochschule Heidelberg und der Heidelberg Startup Partners e.V. Das von der Medien- und Filmgesellschaft Baden-Württemberg (MFG) und der Hochschule der Medien Stuttgart initiierte Projekt wird vom Ministerium für Wissenschaft, Forschung und Kunst Baden-Württemberg bereits im zweiten Jahr gefördert.

Durch die langjährige Kooperation mit der MFG Baden-Württemberg und ihre überregionale Vernetzung begleitet und leitet die Stabsstelle Kultur- und Kreativwirtschaft federführend das Projekt seitens der Stadt Heidelberg von Beginn an. Gemeinsam mit den Projektträgern verantwortet sie das Programm und die Koordination zwischen Land und lokalen Partnern.

Der Zwischenbericht soll über das Programm des GamesHub für Health/Life Science Heidelberg informieren und die ausgewählten Projekte und Teams vorstellen (Anlage 01). Außerdem skizziert er die weiteren Schritte und Pläne für den Accelerator und Hub.

1. Programm: Angebot und Ziele

Studierende, Absolventinnen und Absolventen, Gründerinnen und Gründer in den Bereichen Game-Development und Game-Design werden im Rahmen des Bewerbungs- und Auswahlverfahrens für den GamesHub für Health/Life Science Heidelberg direkt mit Unternehmen, medizinischen Fachabteilungen und Forschungseinrichtungen aus dem Gesundheitssektor zusammengeführt. In den interdisziplinären Teams, die sich für das neunmonatige Programm qualifizieren, wird an konkreten Herausforderungen aus dem Gesundheitsbereich gearbeitet.

Es werden interaktive digitale Anwendungen, auch unter Einsatz von Virtual und Augmented Reality entwickelt. So entstehen motivierende Lernspiele (Serious Games), Apps und Simulationen für die präventive Medizin, für die Therapie und Rehabilitation von Patienten sowie für die Ausbildung des Klinikpersonals.

Den Teams stehen Arbeitsplätze im Coworking-Space des Business Development Center zur Verfügung. Sie erhalten zur Durchführung ihrer Projekte die nötige technische Ausstattung, ein branchenspezifisches und passgenaues Qualifizierungsprogramm sowie eine leistungsbezogene Förderung durch die MFG Baden-Württemberg. In ihrer Projekt- und unternehmerischen Entwicklung werden sie von Projektkoordinator Prof. Benjamin Zierock, SRH Hochschule Heidelberg, individuell betreut. Ergänzt wird das Coaching durch Workshops und branchenrelevante Vernetzung durch die Partner. Der Life Science Accelerator Baden-Württemberg, organisiert vom Technologiepark, ergänzt komplementär das GamesHub-Programm.

Die Ziele des Programms im GamesHub für Health/Life Science Heidelberg sind:

- Stärken der Gamesbranche im Land mit den Stärken des Health/Life Science- und Medizin-Standortes Heidelberg verbinden
- anwendungsorientierte Cross-Innovationen schaffen
- Prototypen zur Anwendung in der Praxis entwickeln
- Kreative Köpfe anziehen und halten
- Gründungen am Standort Heidelberg fördern und Ansiedlungen unterstützen.

Zur Erreichung dieser Ziele werden die ausgewählten Teams in das Start-up-Ökosystem Heidelbergs und der Region integriert. Der Gründungsprozess und die Ansiedlung der Start-ups in Heidelberg werden aktiv durch das lokale Partnernetzwerk befördert.

2. Weitere Schritte und finanzielle Auswirkungen

Zur Fortsetzung des Programms in 2023 beabsichtigt die MFG Baden-Württemberg, eine Verlängerung der Förderung durch das Ministerium für Wissenschaft, Forschung und Kunst Baden-Württemberg in Höhe von 110.000 Euro aus dem Medienimpulsprogramm für eine dritte Qualifizierungsrunde im GamesHub Heidelberg zu beantragen.

Der GamesHub für Health/Life Science Heidelberg soll über das Jahr 2023 verstetigt werden. Die Projektpartner führen hierzu erste Gespräche. Zielvision ist der Ausbau des Acceleratoren-Programms und der Räumlichkeiten für die Start-ups, Unternehmen und Hochschulprogramme des Hubs. Für die Projekt- und Weiterentwicklung des GamesHub für Health/Life Science Heidelberg ist die gemeinsame Akquise von öffentlichen oder privaten Finanzmitteln erforderlich. Die Partner eruieren die Optionen. Der Gemeinderat wird informiert gehalten.

Für die Konzeption, Organisation und Durchführung von Veranstaltungen und Netzwerktreffen des GamesHub ist die Stabsstelle Kultur- und Kreativwirtschaft verantwortlich. Zur Durchführung der branchen- und projektrelevanten Veranstaltungen über 2022 hinaus sind Mittel in Höhe von 10.000 Euro für das Jahr 2023 und von 20.000 Euro für das Jahr 2024 geplant.

Beteiligung des Beirates von Menschen mit Behinderungen

Zum jetzigen Zeitpunkt ist keine Einbindung des Beirates von Menschen mit Behinderungen notwendig.

Prüfung der Nachhaltigkeit der Maßnahme in Bezug auf die Ziele des Stadtentwicklungsplanes / der Lokalen Agenda Heidelberg

1. Betroffene Ziele des Stadtentwicklungsplanes

Nummer/n: (Codierung)	+ / - berührt	Ziel/e:
QU 7	+	Partnerschaft mit der Universität Heidelberg, mit den Games-Instituten an baden-württembergischen Hochschulen und mit der MFG Baden-Württemberg ausbauen Begründung:
AB 3	+	Ziel/e: Standortvorteile als Wissenschaftsstadt ausbauen Begründung:
AB 7	+	Ziel/e: Innovative Unternehmen ansiedeln und Kollaboration mit Wirtschaft ausbauen Begründung:

2. Kritische Abwägung / Erläuterungen zu Zielkonflikten:

Keine

gezeichnet
Prof. Dr. Eckart Würzner

Anlagen zur Drucksache:

Nummer:	Bezeichnung
01	GamesHub für Health/Life Science Heidelberg: Ausgewählte Projekte und interdisziplinäre Teams