



# Baden-Württemberg

MINISTERIUM FÜR WIRTSCHAFT, ARBEIT UND TOURISMUS  
PRESSE- UND ÖFFENTLICHKEITSARBEIT

## **PRESSEMITTEILUNG**

Nr. 4/2023

8. Januar 2024

### **Wirtschaftsministerium Baden-Württemberg fördert elf innovative Kreativ-Projekte**

**Ministerin Hoffmeister-Kraut: „Die starke Resonanz auf unseren Förderaufruf ‚KMU-Transfer KREATIV‘ zeigt, dass Unternehmen die großen Potenziale in diesem Bereich sehen und für sich nutzen wollen.“**

„Die Bereiche Games, Animation und virtuelle Realität haben in den vergangenen Jahren immer mehr an Bedeutung gewonnen. Die starke Resonanz auf unseren Förderaufruf ‚KMU-Transfer KREATIV‘ zeigt, dass auch andere Unternehmen die großen Potenziale sehen und für sich nutzen wollen“, so Dr. Nicole Hoffmeister-Kraut, Ministerin für Wirtschaft, Arbeit und Tourismus, anlässlich der Bekanntgabe der elf Projekte, die eine entsprechende Förderung erhalten haben. „Die elf ausgewählten Projekte zeigen die Vielfalt der Anwendungsmöglichkeiten“, so die Ministerin weiter.

Ziel des Förderprogramms war es, die branchenübergreifende Zusammenarbeit von Unternehmen aus Baden-Württemberg mit einem oder mehreren Kreativunternehmen aus den Bereichen Film, Games, Animation und Virtueller Realität zu fördern. Die Projekte sollen den branchenübergreifenden Mehrwert der Zusammenarbeit mit Kreativunternehmen zeigen und regionale Kompetenzen und Kooperationen branchenübergreifend stärken. Insbesondere kleine und mittelständische Unternehmen sollen zum Einsatz neuer Technologien und kollaborativer Lösungen ermutigt werden. Die Fördermaßnahme ist ein wichtiger Beitrag dazu, den Standort Baden-Württemberg zukunftsfähiger und auf die Herausforderungen des Metaverse beziehungsweise der zunehmenden Bedeutung von 3D- und Gamification-Technologien und der stattfindenden Transformation besser und umfassender vorzubereiten.

Der Förderaufruf lief vom 20. Juli bis zum 10. November 2023 und richtete sich an kleine und mittlere Unternehmen aus Baden-Württemberg, die gemeinsam mit Unternehmen aus der Kreativbranche eine Kooperation eingehen wollen. Das Gesamtvolumen der Förderung, das den ausgewählten Projekten zugutekommt, beläuft sich auf rund 250.000 Euro. Die Laufzeit ist in der Regel ein Jahr und die Projekte laufen bis Ende 2024.

Die folgenden elf Projekte wurden vom Wirtschaftsministerium ausgewählt:

- **Ulrich Lang** aus Backnang entwickelt leidenschaftlich Nischendüfte. Gemeinsam mit dem Kreativunternehmen **acameo** aus Tübingen sollen digitale beziehungsweise virtuelle Distributions- und Präsentationsmöglichkeiten durch das Modellieren von virtuellen Räumen und der Animationen von produktspezifischen Düften realisiert werden.
- Die beiden Kreativunternehmen **bildbrauerei GmbH** und **GameBoot GmbH** aus Heidelberg wollen ein interaktives Videotool entwickeln, das von Unternehmen zum Beispiel bei interaktiven Projekten oder bei der Verknüpfung von Spieleentwicklung und klassischen Videoinhalten verwendet werden kann.
- Im Projekt der **Qatna Medical GmbH** aus Hechingen und dem Kreativunternehmen **b.ReX GmbH** aus Stuttgart sollen die innovativen Eigenschaften einer neuartigen Technologie aus dem medizinischen Bereich visuell und interaktiv aufbereitet und damit besser erklärbar und greifbarer gemacht werden.
- Das Unternehmen **wd3 GmbH** hat mit Xbrick einen universell einsetzbaren Sitzquader entwickelt. Nun soll mit dem Kreativunternehmen **halbautomaten Kommunikationsdesign GmbH** eine AR-App entstehen, die als digitale Erweiterung das spielerische und bewegte Lernen mit Xbrick um eine zusätzliche Ebene erweitert. Beide Unternehmen haben ihren Sitz in Stuttgart.

- Die **Sabine Oberhardt GmbH** aus Güglingen will in ihrem Projekt gemeinsam mit drei Kreativunternehmen (KORION Interactive GmbH (Ludwigsburg), Heiko Mauel (Sankt Katharinen), Magdalena Jundt (Steinheim an der Murr) ein gamifiziertes Testverfahren zur Weiterentwicklung von Führungskräften entwickeln.
- Um Wirtschaftsprüfer künftig in der Aus- und Weiterbildung zu unterstützen, möchte das Unternehmen **audit.neo GmbH** (Volkertshausen) gemeinsam mit den **STANstudios** aus Stuttgart eine e-Learning Plattform entwickeln.
- In dem Projekt der **Compositas GmbH** (Freiburg) und dem Softwareentwickler **Christian Schwan** (Freiburg) soll die Webanwendung YARPS für das Spielerlebnis von Pen-&-Paper-Rollenspielen medial erweitert werden, um so die Spielsitzungen attraktiver und interaktiver zu gestalten.
- Wissenschaftskommunikation für alle einfach zugänglich und verständlich zu machen, hat sich die **VAVisual GmbH** aus Mannheim zum Ziel gesetzt. Gemeinsam mit **Volo Global Partnership Pte Ltd/V-Mobile LLC** aus Armenien soll eine KI-basierte Schnittstelle entwickelt werden, die einfach verständliche Wissenschaftskommunikation für die gängigsten Social Media-Kanäle generiert.
- Die **Deep Care GmbH** entwickelt zusammen mit **Walk The FROG** (beide aus Ludwigsburg) eine Optimierung des „Intelligenten Sitzassistenten“ (ISA). Mit Gamification- und Rewarding-Mechanismen sollen die Nutzer dazu angeregt werden, ihre Sitzposition regelmäßig zu ändern und zu optimieren.
- Mit dem Projektvorhaben „Virtuelle Reindräume“, will die **Inspire Media GmbH** (Eppelheim) im spezifischen Kontext der Pharmaindustrie virtuelle Repliken von realen Reindräumen entwickeln. Projektpartner ist die **bildbrauerei GmbH** aus Heidelberg.
- Der **Landesinnungsverband des Dachdeckerhandwerks Baden-Württemberg** plant in einem Konsortium mit der **GBK Dach GmbH** – beide mit

Sitz in Karlsruhe – gemeinsam mit dem Kreativunternehmen **zeigdeinprodukt.de** aus Böblingen eine VR-Plattform zu entwickeln, die die Dachdeckerbranche in Baden-Württemberg bei einem breiteren Publikum bekannt machen soll und so das Potenzial hat, dem Fachkräftemangel entgegen zu wirken.