



# REG LABS ERHVERVSUDVIKLERPRIS 2010

**REG LAB har besluttet sig for hvert år at uddele "REG LABs Erhvervsudviklerpris". I år går prisen til projektet "Bretteville Hotspot". Projektet blev iværksat i 2007, og trods den korte levetid er det lykkes projektet at skabe erhvervsudvikling og nye arbejdspladser på erhvervsområder, der ikke tidligere fandtes i regionen. Det drejer sig om spilindustri, interaktivitet og digitale medier.**

## **REG LABs Erhvervsudviklerpris 2010**

Med den nye erhvervsudviklerpris ønsker REG LABs bestyrelse at sætte fokus på personer, organisationer og initiativer, der fortjener anerkendelse for at have gjort en forskel for den regionale erhvervsudvikling. Og det er lige præcis hvad Bretteville Hotspot har gjort.



Hans Henrik Fischer begrundet bestyrelsens valg af Bretteville Hotspot på denne måde:



*"At REG LABs bestyrelse har valgt at give den første erhvervsudviklerpris til Bretteville Hotspot skyldes først og fremmest, at der er tale om et nyskabende og konkret projekt, der på kort tid har skabt synlige resultater ved at kombinere teknologi og kreativitet. Faktorer som er afgørende for dansk erhvervslivs internationale konkurrenceevne. Derudover er indsatsen et stærkt udtryk for at partnerskab mellem kommune, region, universitet og erhvervsliv er afgørende for at sikre en rød tråd i den erhvervspolitiske indsats."*

Hans Henrik Fischer, (Formand) Advokat

## **Hvad er projekt Bretteville Hotspot?**

Bretteville Hotspot er et projekt, der er målrettet de kreative digitale erhverv. De fysiske rammer består af et dynamisk væksthus, hvor ca. 40 personer fra en række forskellige virksomheder har deres daglige gang. Derudover består projektet af en række tiltag, der alle skal støtte op om det overordnede formål at skabe en kreativ klynge inden for digitale oplevelser.

## **Historik**

Bretteville er et resultat af en lang proces hvor såvel Aalborg Kommune, Aalborg Universitet og Nordjyllands Amt/Region Nordjylland har medvirket.

Hensigten var fra starten at bruge teknologiske kompetencer som udgangspunkt for at skabe erhvervsudvikling inden for spilindustri, interaktivitet og digitale medier. Siden blev begrebet "oplevelsesøkonomi" udbredt, og det var med til at forme Projekt Bretteville.

## **Hvad er det nye og innovative?**

Bretteville er på mange måder konventionelt. Projektet bruger de eksisterende erhvervsfremmetilbud og -tænkninger. MEN det nye er, at Bretteville tager fat på et nyt og anderledes erhverv. Et af den type erhverv (kreativitet-teknologi-tværfaglighed), som alle er enige om er vigtige for dansk erhvervsliv, men som er vanskeligere at gøre noget konkret ved. Det er lykkedes dels med et meget skarpt og vedholdende branchefokus, dels ved at skabe de rigtige rammer for virksomhederne.

## Organisering

Bretteville er opstået i et bredt partnerskab og demonstrerer, hvor langt man kan komme med et optimalt samarbejde mellem erhverv, uddannelse og offentlig myndighed.

Projektet består af partnere Aalborg Samarbejdet, Aalborg Erhvervsråd, Apex (Center for Anvendt Oplevelsesøkonomi ved Aalborg Universitet), Kulturaftale Nordjylland, DADIU (Dansk Akademi for Digital Interaktiv Underholdning), Filmby Aarhus og Animationsskolen Viborg.

Bretteville har en styregruppe med flere virksomheder repræsenteret. Formanden repræsenterer DI.

Projektet har en finansiering på 14 mio. kroner hvoraf halvdelen kommer fra EU's regionalfond, resten fra Aalborg Samarbejdet og Aalborg Kommune. Finansieringen dækker projektperioden på fire år, hvoraf halvdelen er forløbet nu.

## Resultater

Bretteville har på relativt kort tid skabt markante resultater for virksomhederne. Nogle af dem er eksempelvis:

- Bretteville har hjulpet 34 virksomheder i gang. Virksomhederne har i gennemsnit 1,9 ansatte.
- Bretteville har udviklet netværket Dreamgames. Netværket, der består af spiludviklere, er landsdækkende og dækker også det københavnske spiludviklermiljø. Netværket er vokset eksplosivt og p.t. er der 350 medlemmer.
- Bretteville har understøttet græsrods miljøet inden for digital musik, digital kunst og spiludvikling gennem faciliteter, udstyr og sponsorater. Herunder Platform4, UngKom, Filofil, Foreningen for Unge Spiludviklere og Indie9000.
- Virksomhederne bor i gennemsnit 2,1 år i Bretteville inden de flytter videre.

*"Jeg er glad for Bretteville og den daglige gang i huset, som på mange måder har hjulpet mig godt i gang med min virksomhed. Der er gode muligheder for sparring og idéudveksling med husets andre aktører, og det har tilført min virksomhed stor værdi."*

Bretteville sætter samarbejde i højsædet. Det er simpelthen et krav for nye virksomheder, der flytter ind i Bretteville, at de er åbne over for de andre virksomheder, og har vilje og lyst til at samarbejde. Gitte Melph fra BibChip Scandinavia siger følgende om Bretteville og samarbejdet i huset:

*"Vi er et hus, der ulmer af kompetence og energi. Det er rart, at vi i fællesskab kan hjælpe hinanden på vej og etablere samarbejder på tværs, da det giver os referencer i vores jagt på eksterne kunder og idéer til nye projekter. Synergien i huset er enorm."*

## Er det holdbart?

Ambitionen med Bretteville er ikke at det skal holde. Tværtimod er det ambitionen at det skal være under permanent udvikling. Allerede nu – to år før projektperioden udløber - er der fuld gang i planlægningen af Brettevilles videre liv. Der er investeret mange penge i projektet, og resultaterne er foreløbig særdeles tilfredsstillende. Derfor ønsker man fra erhvervslivets og fra politisk side at arbejdet føres videre. Det vil koste penge, men Bretteville betragtes som en effektiv del af områdets erhvervsservice. Samtidig betragtes det som et væsentligt redskab til at revitalisere den eksisterende erhvervsstruktur.

Allerede nu er Bretteville udpeget som en af nøgleparterne for den nationale "spilzone", og udgør en ud af fire operatører for Region Midtjyllands og Region Nordjyllands fælles Cross Media-satsning. De andre operatører er Filmby Århus, The Animation Workshop og Alexandra Institutet.

