

REFERAT Udvalget for Uddannelse, Handel og Innovation (2013-2017) d. 19-06-2017

Mødedato Mandag d. 19. juni 2017 kl. 10:30

Mødested M.1.3/rådhuset

Mødedeltagere Åse Kubel Høeg, Jens Rohde (Afbud), Mette Nielsen, Niels Dueholm, Stine Damborg

Indholdsfortegnelse

Potentialet i en udvidet og fokuseret animationsstrategi.....	3
Ansøgning til Kultur- og Fritidsudvalget og Udvalget for Uddannelse, Handel og Innovation om m	5
Ansøgning om støtte ifm. civil integrationsindsats.....	7
Orientering ved formanden dels om afholdte møder m.m. siden sidste udvalgs møde, dels om planla	8
Meddelelser og gensidig orientering.....	9

Punkt 1: Potentialet i en udvidet og fokuseret animationsstrategi

17/13906

Resume

På udvalgsmand, det den 29. maj 2017, sag nr. 2, fik udvalget forelagt en foreløbig afrapportering af analysen af Masterplan for animation som erhverv, der i den endelige udgave er kaldt Potentialet i en udvidet og fokuseret animationsstrategi. Den endelige afrapportering foreligger nu, så der ud over en potentialeanalyse også foreligger et case-studium samt oplysninger fra gældende lokalplan om tilgængelige byggefelter på hver side af Arsenalet.

Indstilling

Direktøren for Kultur, Service og Events indstiller,

Å

1. at Udvalget for Uddannelse, Handel og Innovation tager Potentialet i en udvidet og fokuseret animationsstrategi samt case-studium af Valence til efterretning, og
2. at Udvalget for Uddannelse, Handel og Innovation drøfter tilvejebringelse af ny bygningsmasse til et eventuelt Arsenalet 2.

Beslutning i Udvalget for Uddannelse, Handel og Innovation den 19-06-2017

1. Udvalget for Uddannelse, Handel og Innovation tog Potentialet i en udvidet og fokuseret animationsstrategi samt case-studium af Valence til efterretning, og
2. Udvalget for Uddannelse, Handel og Innovation drøftede tilvejebringelse af ny bygningsmasse til et eventuelt Arsenalet 2.

Udvalget lægger vægt på, at der sikres tilstrækkelig politisk forankring i en kommende animationsindsats internt ift. det kommunale system og eksternt for den overordnede animationsstrategi og satsningen herpå, der skal tage udgangspunkt i rapporten Potentialet i en ny og fokuseret animationsstrategi.

Udvalget ønsker endvidere at forelægge en analyse af de fysiske muligheder på kaserneområdet, der både bygger på en analyse af brugen af de eksisterende bygninger og muligheden for kommunal el. privat opførelse af ny bygningsmasse på byggefelterne i tilknytning til Arsenalet.

Sagsfremstilling

Historik

På udvalgsmand, det den 29. maj 2017, sag nr. 2, fik udvalget forelagt en foreløbig afrapportering af analysen af Masterplan for animation som erhverv. Den endelige afrapportering af potentialeanalyse, case-studium og fysisk analyse af mulige byggefelter ved Arsenalet foreligger hermed til drøftelse på mand, det.

Å

Å

Inddragelse og høring

Intet

Å

Å

Beskrivelse

Rapporten Potentialet i en udvidet og fokuseret animationsstrategi foreligger nu i en endelig udgave, der i forhold til udgaven, som udvalget drøftede på udvalgsmand, det den 29. maj 2017, er suppleret med et case-studium af den franske by Valence. Rapporten kan ses som bilag nr. 1. Case-studiet af Valence kan ses som bilag nr. 2.

Å

Case-studiet viser klare paralleller mellem Valence og Viborg og giver inspiration til hvorledes Viborg i endnu højere grad kan realisere potentialet i animation. Case-studiet opstiller en række anbefalinger til Viborg Kommune og ligger i meget fin forlængelse af Potentialet i en udvidet og fokuseret animationsstrategi.

Å

Da udvalget besluttede af igangsætte arbejdet med udarbejdelse af den på det tidspunkt benævnte Masterplan for animation den 28. november 2016, sag nr. 5, skulle denne potentialeanalyse suppleres med en fysisk analyse, der afdækker mulighederne for evt. at opføre ny bygningsmasse, som kan give plads til flere animationsvirksomheder, så fremt potentialet for flere animationsvirksomheder er til stede. Potentialeanalysen afdækker som bekendt et stort potentiale for etableringen af flere virksomheder indenfor animation og tilknyttede erhverv.

Å

I lokalplan 211, der kan ses som bilag nr. 3, er der udlagt 2 byggefelter på hver side af Arsenalet på i alt 2400 m².

Å

Økonomi- og Erhvervsudvalget drøfter på mødet den 14. juni 2017 evaluering af Animation i Viborg Kommune på baggrund af Udvalget for Uddannelse, Handel og Innovations indstillinger. Endvidere er der til Økonomi- og Erhvervsudvalget i denne forbindelse udarbejdet et executive summary af Potentialet i en udvidet og fokuseret animationsstrategi.

Å

Under forudsætning af at Byrådet fortsat vil afsætte midler til en animationsstrategi, vil der indenfor en overskuelig fremtid mangle plads i Arsenalets eksisterende bygningsmasse, og der vil være behov for et Arsenalet 2 med plads til etablerede virksomheder indenfor animation og andre kreative erhverv. Et Arsenalet 2 kan tilvejebringes via valg mellem følgende tre muligheder:

Å

1. Opførelse af ny bygningsmasse på de tilgængelige byggefelter på hver side af Arsenalet gennem privat investor
2. Opførelse af ny bygningsmasse på de tilgængelige byggefelter på hver side af Arsenalet gennem kommunal opførelse af ny bygningsmasse under forudsætning af, at der i bygningen foregår erhvervsfremmeaktiviteter jf. Lov om erhvervsfremme
3. I samarbejde med Kultur- og Fritidsudvalget samt Børne- og Ungdomsudvalget at foreslå en mulig rokade på baggrund af en analyse af brugen af de kommunalt ejede bygninger på Kaserneområdet, der ligger tættest placeret mod TAW og Arsenalet. Disse bygninger rummer især børnekulturaktiviteter, som muligvis kan placeres i andre kommunalt ejede bygninger eller i nybyggeri. Finansiering hertil skal i så fald sikres gennem huslejebetaling fra de virksomheder, der måtte leje sig ind i et Arsenalet 2.

Å

På baggrund af Økonomi- og Erhvervsudvalgets drøftelser og i forhold til Byrådets kommende budgetforhandlinger, skal udvalget drøfte tilvejebringelse af bygningsmasse til Arsenalet 2, der kan være med til at indfri potentialet i animation.

Å

Å

Alternativer

Intet

Å

Å

Tidsperspektiv

Intet

Å

Å

Økonomiske forhold og konsekvenser

Intet

Å

Å

Juridiske og planmæssige forhold

Intet

Punkt 2: Ansøgning til Kultur- og Fritidsudvalget og Udvalget for Uddannelse, Handel og Innovation om medfinansiering til oprettelsen af GameDesign på Kulturskolen Viborg

17/30000

Resume

Udvalget skal drøfte, om det sammen med Kultur- og Fritidsudvalget vil medfinansiere oprettelsen af GameDesign på Kulturskolen Viborg

Indstilling

Direktøren for Kultur, Service og Events indstiller, at Udvalget for Uddannelse, Handel og Innovation drøfter,

1. om Udvalget vil bevilge 41.250 kr. til oprettelsen af GameDesign på Kulturskolen Viborg.

Beslutning i Udvalget for Uddannelse, Handel og Innovation den 19-06-2017

1. Udvalget bevilgede 41.250 kr. til oprettelsen af GameDesign på Kulturskolen Viborg.

Sagsfremstilling

Historik

Intet

Inddragelse og høring

Intet

Beskrivelse

Kulturskolen Viborg har fremsendt ansøgning til Kultur- og Fritidsudvalget og Udvalget for Uddannelse, Handel og Innovation på i alt 82.500 til udvikling/anskaffelse af udstyr til Special Room, et 3D-univers for at understøtte etableringen af GameDesign-linjen. Ansøgningen kan ses som bilag nr. 1.

GameDesign har fokus på at udvikle spil, apps og interaktive medieoplevelser til både underholdning, formidling, træning, læring og undervisning, og linien på Kulturskolen Viborg har særlig fokus på Virtual – og Augmented Reality. Dette fokus stemmer meget fint overens med oprettelsen af en kommende IKT-ingeniøruddannelse i Viborg samt bestræbelserne i regi af Invest in Viborg mhp. at tiltrække en virksomhed til Viborg Kommune netop med fokus på Virtual- og Augmented Reality.

GameDesign er et voksende kreativt erhverv og Kulturskolen Viborg ønsker at skabe et progressivt og opfindsomt læringsmiljø, hvor Kulturskolen kan tiltrække børn/unge og derved skabe grobund for udvikling, inden for genren, regionalt og nationalt – og på sigt også internationalt. Kulturskolen Viborg vil dermed understøtte talentudvikling indenfor GameDesign.

Ifølge ansøgningen er Kulturskolens GameDesign-linies eksterne samarbejdspartnere bl.a. The Animation Workshop, Arsenal, Viborg Bibliotekerne og ungdomsuddannelsescenterne.

Kultur- og Fritidsudvalget ansøges, idet oprettelsen af GameDesign udvider skolens fagudbud og får mulighed for at nå en målgruppe, der ellers ikke benytter sig af Kulturskolens aktiviteter. Udvalget for Uddannelse, Handel og Innovation ansøges, idet GameDesign understøtter udvalgets fokus på både uddannelse, innovation og iværksætteri.

Alternativer

Intet

Tidsperspektiv

Intet

Økonomiske forhold og konsekvenser

Projektet har et budget på i alt 112.500. Heraf bidrager Kulturskolen med 20.000, mens Nordea Fonden bidrager med 10.000 kr. Restfinansieringen på 82.500 foreslås delt mellem Kultur- og Fritidsudvalget og Udvalget for Uddannelse, Handel og Innovation. Der er tale om engangsfinansiering, idet driften af GameDesign finansieres af en kombination af egenbetaling og de afsatte driftsmidler til Kulturskolen.

Juridiske og planmæssige forhold

Intet

Bilag

Gamedesign KU og UHI

Punkt 3: Ansøgning om støtte ifm. civil integrationsindsats

16/11317

Resume

Sagen drejer sig om eventuel medfinansiering af et projekt, der skal forbedre integrationsmulighederne for flygtninge bosat i Løgstrup-området.

Indstilling

Direktøren for Kultur, Service og Events indstiller, at Udvalget for Uddannelse, Handel og Innovation drøfter,

1. om udvalget vil bevilge 25.000 kr. til Venligboerne i Løgstrup til sociale aktiviteter mellem flygtninge og etnisk danske familier.

Beslutning i Udvalget for Uddannelse, Handel og Innovation den 19-06-2017

1. Udvalget bevilgede 25.000 kr. til Venligboerne i Løgstrup til sociale aktiviteter mellem flygtninge og etnisk danske familier.

Sagsfremstilling

Historik

Venligboerne i Løgstrup fik af udvalget finansieret 10.000 kr. i 2016 til igangsættelse af sociale aktiviteter og kreative workshops for særligt kvindelige flygtninge.

Inddragelse og høring

Intet

Beskrivelse

Der er til dagens møde indkommet en ansøgning til udvalgets vurdering:

- Venligboerne i Løgstrup: Tilskud til gennemførelse af sociale aktiviteter mhp. forbedret integration mellem flygtningefamilier og etnisk danske familier, der kan ses som bilag nr. 1.

Alternativer

Intet

Tidsperspektiv

Intet

Økonomiske forhold og konsekvenser

Intet

Juridiske og planmæssige forhold

Intet

Bilag

Ansoegningsskema Pulje Civil Integrationsindsats fra Venligboerne i Løgstrup

Punkt 4: Orientering ved formanden dels om afholdte møder m.m. siden sidste udvalgmøde, dels om planlagte møder

16/65559

Beslutning i Udvalget for Uddannelse, Handel og Innovation den 19-06-2017

Formanden har deltaget i reception ifm. Radio Viborg Open Air.

Sagsfremstilling

-

Punkt 5: Meddelelser og gensidig orientering

16/65500

Beslutning i Udvalget for Uddannelse, Handel og Innovation den 19-06-2017

Udvalget er tidligere lovet en midtvejsstatus for Uddannelsesstrategien i første halvår af 2017. Da der først sent i forløbet er etableret en administrativt koordinerende enhed, der har sikret fremdrift ift. strategien, udskydes midtvejsstatus til møde efter sommerferien.

Udvalgsmødet den 7. august flyttes fra 9.00 til 18.00 og vil alene have fokus på indholdet i en ny animationssatsning, så udvalget er orienteret om indholdet heri forud for budgetdrøftelserne den 24. og 25. august.

Sagsfremstilling

Uddannelsesstrategi – Midtvejsstatus

Evt. aflysning af møde den 7. august 2017