



Bilag 2. Oversigt over kreativ vækst idéer og projekter

Projekter fra Kreativ Vækstpakke (beskrevet i Bilag 1.)

1. Udviklingsvindue for kreative iværksættere – Bydækkende Krea festival. Årligt 750.000 kr.
2. Copenhagen Cultural Network. I alt 550.000 kr.
3. EUCROMA – international overbygningsuddannelse indenfor computerspil. I alt 2 mio. kr.
4. AFUK – en kompetencegivende 3-årig artistuddannelse
5. Indkøbspolitik
6. "Kulturelle udbud"
7. Idekonkurrencer
8. Digital Københavner. Årligt 1 mio. kr.
9. Pocketwall app. I alt 3-5 mio. kr.
10. Vækstpulje til udvikling af computerspil. I alt 15. mio. kr.
11. Kunstnerrådgivning. I alt 800.000 kr.
12. Overkanten – Projektværksted for kreative iværksættere i Huset. I alt 200.000 kr.

Sagsnr.
2012-27016

Dokumentnr.
2012-209114

Øvrige projekter og idéer

13. **Wikiteket. Årligt 250.000 kr.**
Wikiteket er tænkt som et løbende tilbud til borgerne på Københavns biblioteker, i første omgang på Vesterbro. Idéen er at supplere bibliotekets fysiske samling med brugernes viden, idéer og netværk. Brugernes bidrag skal struktureres og deles via workshops, kurser, studiekredse mm. for interesserede borgere, foreninger m.fl.
14. **Overbygning på Demoteket, som kobler sig til de kreative uddannelsesinstitutioner. I alt 100.000 kr.**
Demoteket er et eksisterende biblioteksprojekt. Projektet er en overbygning, der kobler sig til de kreative uddannelsesinstitutioner i København og har til formål at øge synligheden af byens kreative vækstlag og styrke netværksmulighederne mellem studerende på Københavns kreative uddannelser. Demotekets vil tilbyde borgerne udlån af kreative værker. Ud over de kreative uddannelsesinstitutioner er påtænkte samarbejdspartnere kunstnere, Kulturstyrelsen og Styrelsen for Bibliotek og Medier.
15. **Lokal sorteringsrobot. I alt 1. mio. kr.**
Udvikling af installation til opstilling i forbindelse med en sorteringsrobot på Ørestad bibliotek. Installationen skal motivere borgerne til at benytte sorteringsrobotten ved aflevering af biblioteksmaterialer. Installationen skal udvikles i samarbejde med et eksternt interaktionsdesignbureau, hvor den anvendte teknologi

KFF Sekretariat

Rådhuset
1599 København V

EAN nummer
5798009780515

www.kk.dk

kunne være augmented reality tilført dataudtræk fra bibliotekernes online base.

16. Library Co-Creative. I alt 320.000 kr.

Library Co-Creative er et brugerinddragelsesprojekt, hvor borgerne inviteres til at komme med idéer og forslag til udvikling af Københavns Kommunes Bibliotekers hjemmeside.

17. Professionalisering af vækstlaget. I alt 300.000 kr.

I Råhuset på Vesterbro skal etableres en platform for unge, udøvende kunstnere mellem 18- 25 år indenfor rytmisk musik og performance. Formålet er at facilitere møder mellem unge kunstnere og aktører, som arbejder professionelt indenfor området.

18. Comedy Festival

Huset har et etableret partnerskab med TV2/Zulu om afholdelse af Zulu Comedy festival. Huset lægger lokaler til festivalen, hvor talentmasse og professionelle optræder side om side og lader sig inspirere af hinandens idéer og materiale. Husets forskellige scener fungerer således som en intensiv ramme for udvikling af den kreative fødekæde inden for comedy genren.

19. Vildskud. I alt 150.000 kr.

VILDSKUD er en etableret festival for uafhængigt teater, som giver synlighed til det bedste fra vækstlaget. Ud fra VILDSKUD er der opstået flere vedvarende og nu professionelle grupper, der har startet egen virksomhed.

20. Københavns to museumskvarterer. I alt 400.000 kr.

Projektet går ud på at skabe et formaliseret klynge-samarbejde mellem museerne på henholdsvis Slotsholmen og i området omkring Statens Museum for Kunst. Formålet er at styrke branding af Københavns museer og tiltrække et større antal besøgende blandt københavnere, besøgende og turister.

21. Indsats for styrkelse af etniske kvinders ressourcer

Verdenskulturcenteret etablerer projektforsøg for etniske kvinder for at motivere dem til udvikling fra dagpengesystemet til uddannelsesforløb, frivilligt arbejde og/eller jobmarkedet.

22. Sundhed og Kultur

Projektet har til formål at øge interessen for kunst og motion. Der udvikles skulpturer og mobilbaner i grønne områder i samarbejde med kreative virksomheder

23. Flydende mobil sauna

Byggeri af mobil sauna i samarbejde med studerende fra Kunstakademiet, som dermed kompetenceudvikles og får mulighed for at starte egen virksomhed.

24. Projektspace

Styrkelse af vækstlaget. Projektspace tilbyder projektrådgivning til unge i hovedstadsområdet, herunder digitalt, lokalt og via uddannelsesmoduler

25. Backstage Live

Projektet er et eksempel på etablering af et mødested mellem professionelle kunstnere og små kreative virksomheder og iværksættere

26. **Lygten**
Lygten er en del af infrastrukturen for det kunstneriske vækstlag og et partnerskab mellem professionelle og vækstlaget. Der arbejdes ud fra selvforvaltning.
27. **Kunst og bevægelse**
Udstillingsvindue for kunstnere. I forbindelse med skøjtebanen på Toftegårds Plads har to unge kunstnere fået mulighed for at udstille deres kunstværker under overskriften Kunst og bevægelse.
28. **Intelligent materialestyring**
KFF og Århus udvikler et materialestyringsystem, som skal implementere et it-baseret lagerstyringsystem, som kendes fra bl.a. detailhandlen og virksomheder med stort vare-flow. Projektet kan udrulles til landets øvrige kommuner.
29. **Ting**
TingConcept er et åbent community, som alle biblioteker og kulturinstitutioner kan tilslutte sig. Målet er at gøre indsamlede data tilgængelige for biblioteker landet over samt for øvrige interessenter.
30. **Københavnernes egne fortællinger**
Stadsarkivet offentliggør i 2012 i alt 25.000 sider skrevet af 3000 københavnere om deres liv i byen. Projektet går ud på at igangsætte en kampagne og at etablere fortælleværksteder på Københavns Biblioteker for at indsamle flere fortællinger.
31. **Stairway Festival**
Stairway Festival er et lokalt alternativ til musiklivet i centrum. Den giver upcoming kunstnere et skub videre
32. **TV GLAD driver Bibliotekets cafe**
Eksempel på en udlicitering, hvor målet var at finde en rentabel samarbejdspartner med mad af høj kvalitet samt med en socialøkonomisk vinkel på projektet.
33. **MC Fight Night**
Projektet præsenterer rap og hiphop på en ny og mere publikumsorienteret måde. Aktiviteten startede i Amager Bio, men er i dag Skandinaviens største virksomhed inden for feltet.
34. **RUSK**
Eksempel på at styrke den kulturelle infrastruktur og fødekæde fra vækstlag til professionel ved at skabe en ramme for facilitering af musiktalenter.
35. **Væggen**
VÆGGEN er en interaktiv multi-touch skærm, der inviterer borgerne til at opleve og fortælle om Københavns før og nu gennem et gigantisk billedunivers. Væggen har i løbet af 1½ år haft ca. 1 mio. brugere
36. **Mosaikken**
Specialudviklet software til formidling af f.eks. Ørestads Skoles projekter på storskærme i biblioteket.
37. **Skateparks i beton**
Etablering af skatepark i verdensklasse, som kan tiltrække udenlandske skatere til København. Udviklingen af skateparken giver de eksterne samarbejdspartnere en platform at videreudvikle sig på.
38. **Regional filmfond**

- Etablering af regional filmfond til investering i internationale filmproduktioner for at skabe omsætning og arbejdspladser i hovedstadsområdet
39. **Netværkslaboratoriet**
3-årigt PHD-projekt, som handler om at afprøve, udvikle og undersøge potentialer for netværksbaseret innovation mellem 3 kulturenheder og lokale netværk af brugere og borgere i 3 bydele.
 40. **Professionalisering af Prøvehallen**
For at skabe optimale betingelser for det professionelle vækstlag, er Prøvehallen blevet dedikeret til Teater V og Benjamin Koppel
 41. **Kulturelle udbud/mikropartnerskaber**
Åbning af bibliotekerne for at lade borgerne bidrage til arrangementer, udstillinger og lignende, gerne i samarbejde med forfattere, forlag og andre aktører (mikropartnere)
 42. **Paddletennis**
Udbredelse af nye typer idrætsaktiviteter som Paddeltennis i samarbejde med mindre, kreative virksomheder
 43. **Apps om kultur- og fritidslivet**
Udvikling af apps som giver borgerne mulighed for information om kultur- og fritidslivet via smartphone.
 44. **Interreg. projekt**
Projekt der skal fremme børnekulturen i Ørestadsregionen og få børn og unge til at være kulturbærere og kulturskabere
 45. **Dit hus**
Indsamling af historier og billeder fra børn og unge i lokalområdet, som projiceres f.eks. på Fields.
 46. **Mobilt børnebibliotek**
Flytning af børnebibliotek i mobil form ind i Fiels.
 47. **Kollaborativ arrangementsvirksomhed**
Facilitering af borgernes initiativer, f.eks. racerløb med fjernstyrede biler
 48. **Kulturdialoger**
Kulturdialoger er Kulturhusets Islands Brygges side for idéudveksling og udvikling af huset, Bryggen og kulturen.
 49. **Open-space møder**
Ny innovativ måde at styrke brugerinvolveringen på med større mulighed for indflydelse fra flere sider.
 50. **Grønne partnerskaber**
Kulturhuset Islands Brygge inviterede en børnehave med til at gøre området foran KIB mere grønt.
 51. **Cykelløb**
Afholdelse af cykelløb med den lokale cykelbutik
 52. **Julemarked**
Afholdelse af julemarked i samarbejde med Handelsstandsforeningen, evt. koblet med lysfest
 53. **Eid Festival**
Kulturel fest, som medvirker til forståelse af den tradition og kultur, der ligger i den muslimske fest Eid
 54. **Groundman-uddannelse**
Flere unge uddannes til "groundsmen". Team Sundby Valby er godkendt som uddannelsesinstitution og har oprettet et antal

- uddannelsespladser for unge, men ønsker at udvide projektet fra 2 til 4 lærepladser.
55. **Udvidet åbningstid på bibliotekerne**
Borgerne i København ønsker adgang til bibliotekerne uden for "normal" åbningstid.
 56. **Digitalt! Det digitale rum**
Tilbud til borgerne om de nyeste digitale services og informationer på Københavns Hovedbibliotek
 57. **Vinterbadning i Københavns Havn**
En mulighed for at københavnere kan vinterbade i Københavns Havn samt udnytte havneanlæggene om vinteren. Der indgås partnerskab med vinterbaderforeninger i forhold til driften.
 58. **Infostandere og app om badevandskvalitet**
Projektet giver københavnere mulighed for nemt og hurtigt at få information om badevandskvaliteten på Københavns badesteder.
 59. **Saunagus**
Projektet styrker, udvikler og udbreder københavnernes mulighed for at opleve unikke, berigende og fordybende sanseoplevelser. Understøttelse af et nicheområde i vækst samt udnytte svømmehallernes m² der på stille aftner typisk ikke er i brug.
 60. **Det performative bibliotek**
Formidling af litterære klassikere i det fysiske rum
 61. **Street event**
Projektet har til formål at forebygge kriminalitet blandt unge ved at etablere et attraktivt fritidstilbud til unge i Vanløse
 62. **Samarbejde med Sundhedshuset**
Styrkelse af kulturen på nye og overraskende steder i lokalområdet.
 63. **Mit sted**
Et historiefortællerprojekt, som har til formål at skabe et nyt narrativ for Bispebjerg. Børn og unge finder steder med særlig attraktionsværdi for dem. Herudfra fortælles historier, som indlejres digitalt i talende bænke eller folier.
 64. **Unge indvandrere i Prismen**
Projektet har til formål at sikre unge indvandrere fritidsaktiviteter og motivere dem til uddannelse og læringsforløb
 65. **Kvarterhuset – et hus som centrum for bydelsudvikling**
Huset skal spille en aktiv rolle i bydelsudviklingen gennem aktiviteter, som støtter op om lokale iværksættere, sociale tiltag, uddannelse, kultur, miljø, sport mv.
 66. **Ønskebiblioteket**
Direkte brugerindflydelse på bibliotekets drift og virke
 67. **Unge rødder i Nordvest**
Biblioteket har behov for hjælp til driften af bibliotekets cafe samt for at skabe et medejerskab fra de lokale unge til den nyetablerede kulturinstitution. Der oprettes fritidsjob til lokalområdets unge.
 68. **Karens hus**
Skabelse af en ramme for udfoldelse af grøn kultur og byøkologi samt et samlingssted for borgere, foreninger og interessenter
 69. **Stjerneparade**
Etablering af en ramme for børn og unge, hvor de kan optræde og konkurrere i sang og performance

70. **RAVE miljø**
Afholdelse af RAVE fester på musikkens vilkår og med musikmiljøet som aktiv medspiller.
71. **Børnekulturhuset**
Etablering af kulturhus for børn og børnefamilier med alternative tilbud til SFO'er, skoler og institutioner. Der ansættes kunstnere til udvikling og afvikling af aktiviteter i kulturhusets værksteder
72. **Turistprojekt**
Skabelse af attraktive rammer og idrætstilbud til turister i København
73. **Sammenlægning af Husum bibliotek og medborgercenter**
Sammenlægning af Husum Bibliotek og Medborgercenter i Energicenter Voldparken
74. **Tryk 11**
Åbent værksted for amatører og semiprofessionelle kunstnere.
Mulighed for at have maskiner og udstyr, som man ikke har privat samt mulighed for netværk og gensidig sparring.