

## **PRESSEMITTEILUNG**

### **„Start-up: Games-Entrepreneurs“ – teilnehmende Teams ziehen positives Fazit zum Bildungsprogramm**

- **10 Workshops mit 6 Gründer\*innen-Teams aus Berlin und Brandenburg durchgeführt**
- **15 Mentoring-Sessions mit Expert\*innen aus Games-Branche**
- **Teilnehmende schätzen insbesondere die vielen Networking-Möglichkeiten**

**Berlin, 29. September 2022: Mit einem gemeinsamen Besuch auf der gamesweekberlin haben diesen Monat sechs ausgewählte Gründer\*innen-Teams das Bildungsprogramm „Start-up: Games-Entrepreneurs“ der Stiftung Digitale Spielekultur abgeschlossen. Seit Juni 2022 durchliefen die Teams ein umfangreiches Workshop- und Mentoring-Programm rund um die Themenblöcke Unternehmensgründung, Finanzierung und Fördermöglichkeiten sowie Marketing und Community-Management. „Start-up: Games-Entrepreneurs“ wurde als Pilotprojekt von der Stiftung Digitale Spielekultur konzipiert und durchgeführt. Gefördert wurde das Programm vom Medienboard Berlin-Brandenburg. Es reiht sich damit in eine Reihe von Maßnahmen des Förderhauses ein, sodass Unternehmen am Standort - ergänzend zur Projektförderung - gezielt unterstützt werden können.**

„Start-up: Games-Entrepreneurs“ ist im März 2022 mit dem Ziel gestartet, Kreativen aus dem Games-Bereich mit Hilfe von Branchen-Fachleuten Know-how für den eigenen Gründungsprozess zu vermitteln. Darüber hinaus sollte anhand des Pilotprojekts ermittelt werden, welchen Bedarf an Weiterbildungsmöglichkeiten es bei angehenden Games-Gründer\*innen in der Region Berlin-Brandenburg gibt. Die 13 teilnehmenden Personen durchliefen nach der Auswahl durch eine Fachjury ein viermonatiges Bildungsprogramm bestehend aus zehn Workshops und 15 individuellen Mentoring-Sessions mit Expert\*innen verschiedener Fachrichtungen. Im Rahmen des Programms machten die Teams unter anderem bei Ubisoft Berlin und dem Saftladen Indie Games Collective Halt. Außerdem standen Besuche beim Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz und beim game – Verband der deutschen Games-Branche auf dem Programm.

„Die Workshops waren wertvolle Crashkurse in den wichtigsten Bereichen der Gründung, gleichzeitig wurden wir auch auf den weiten Weg unseres ersten Spieleprojekts vorbereitet. Gerade der nahe Bezug zur Games-Branche war das, was uns in üblichen Gründerworkshops gefehlt hat“, resümieren Marius Winter und Nicolas Maierhöfer von Wunderfax nach dem Abschluss von „Start-up: Games-Entrepreneurs“. „Wir konnten damals nur grob den Rahmen abstecken, in dem die Entwicklung unseres ersten Games stattfinden sollte. Dank des individuellen Mentoring und dem Austausch mit anderen Teams sind wir jetzt dem Ziel ein großes Stück nähergekommen“, urteilt Maximilian Knop von Konsole Game Labs.

An „Start-up: Games-Entrepreneurs“ haben die Teams Copy Paste Games, Konsole Game Labs, Ivy Juice Games, Two Eyed Cyclops, WhalesDontFly und Wunderfax teilgenommen. Die positive Resonanz auf das Programm wird von einer freiwilligen Abschlussbefragung bestätigt, in der ein Großteil der Befragten angab, das Programm weiterempfehlen zu wollen. Neben den fachlichen Informationen haben die Teilnehmenden vor allem die Vernetzungsmöglichkeiten mit relevanten Institutionen und Kontakten aus der Branche als sehr hilfreich bewertet.

### **Über die Stiftung Digitale Spielekultur**

Die Stiftung Digitale Spielekultur ist die Stiftung der deutschen Games-Branche und Chancenbotschafterin für Games. Seit ihrer Gründung im Jahr 2012 baut sie Brücken zwischen der Welt der digitalen Spiele und den gesellschaftlichen und politischen Institutionen in Deutschland. Die gemeinnützige und bundesweit agierende Stiftung geht auf eine Initiative des Deutschen Bundestages und der deutschen Games-Branche zurück. Partner aus Bildung, Gesellschaft, Jugendschutz, Kultur, Medien, Politik, Pädagogik, Verwaltung und Wissenschaft beteiligen sich an ihren Projekten, Veranstaltungen und Studien. Ein ebenso breit aufgestellter Beirat gewährleistet ihre zielgerichtete, unabhängige und transparente Arbeit. Der Gesellschafter der Stiftung ist der game – Verband der deutschen Games-Branche. Informationen auf [www.stiftung-digitale-spielekultur.de](http://www.stiftung-digitale-spielekultur.de), sowie bei Facebook [@StiftungDigitaleSpielekultur](https://www.facebook.com/StiftungDigitaleSpielekultur) und Twitter [@Digitale Spiele](https://twitter.com/Digitale_Spiele).

### **Pressekontakt**

Stiftung Digitale Spielekultur gGmbH

Benjamin Hillmann

Marburger Str. 2

10789 Berlin

Tel: +49/30/29 04 92 93

E-Mail: [hillmann@stiftung-digitale-spielekultur.de](mailto:hillmann@stiftung-digitale-spielekultur.de)

[www.stiftung-digitale-spielekultur.de](http://www.stiftung-digitale-spielekultur.de)