



BUSINESS REGION GÖTEBORG

KALLELSE

Konstituerande Styrelsemöte i Business Region Göteborg AB

Måndagen den 14 mars 2016, kl.13.30-16.00

**Plats: Sahlgrenska rummet, Business Region Göteborg,
Norra Hamngatan 14**

Ärende

1. Sammanträdet öppnas (*Eva*)
2. Val av protokolljusterare (*Eva*)
3. Föregående mötesprotokoll (*Eva*)
4. Val av ordförande, 1:e vice ordförande och 2:e vice ordförande (*Eva*)
5. Firmatecknare (*Patrik*)
6. Beslut om utredning av klimatprotokoll (*Bernt Svensén, 10 min*)
7. Yttrande på framtida förslag Visual Arena Lindholmen (*Patrik, 15 min*)
8. Näringslivsklustret
 - Diskussion process/innehåll "långsiktig målbild för näringslivsutveckling" (*Patrik, Carina 40 min*)
 - Återkoppling ägardialoger (*Patrik, 10 min*)
9. Presentation av kommunikationsarbete (*Kenny Genborg, 40 min*)
10. Övriga frågor

Kallade:

Styrelseledamöter:

David Ljung (s)

Hans Rothenberg (m)

Stefan Svensson (m)

Eva Ternegren (mp)

Axel Josefson (m)

Marie Östh Karlsson (s)

Miguel Odhner (s)

Peter Lindh (s)

Lennart Ohlsson (l)

Verkställande direktör Patrik Andersson

Vice VD Eva-Lena Albihn

Sekreterare Roland Adrell

Välkomna!

Patrik Andersson

Tid: Måndagen den 15 februari 2016, kl. 13.00 – 16.15

Plats: Sahlgrenska rummet, Business Region Göteborg

Närvarande:	Eva Ternegren	Första vice ordförande	
	Hans Rothenberg	Ledamot	(§§ 4 – 14)
	Marie Östh Karlsson	"	
	Stefan Svensson	"	
	Peter Lindh	"	
	Lennart Olsson	"	
	Patrik Andersson	VD	
	Peter Håkansson	Stadsrevisionen	(§§ 1 – 5)
	Anders Hasslöf	"	(§§ 1 – 5)
	Annbrith Svensson	Lekmannarevisor	(§§ 1 – 5)
	Mai-Britt Wilhelmsson	"	(§§ 1 – 5)
	Hans Gavin	Ernst & Young	(§§ 1 – 5)
	Bernt Svensén	BRG	(§ 11)
	Roland Adrell	Sekreterare	

§ 1 Sammanträdes[†] öppnas

Eva Ternegren öppnade sammanträdet.

§ 2 Val av protokolljusterare

Att jämte ordföranden justera dagens protokoll utsågs Stefan Svensson.

§ 3 Föregående mötesprotokoll

Föregående mötesprotokoll lades med godkännande till handlingarna.



§ 4 Fastställande av Årsrapport 2015

Patrik Andersson föredrog årsrapporten för 2015.

Härefter redogjorde han för bolagets sjukfrånvaro.

Årsrapporten bilägges protokollet.

Styrelsen beslutade att fastställa årsrapporten inklusive den sammanfattning styrelsen inkommit med i enlighet med förslag.

§ 5 Fastställande av Årsredovisning 2015

Patrik Andersson föredrog årsredovisningen för 2015.

Härefter redogjorde Hans Gavin för Ernst & Youngs arbete med det gångna årets revision.

Årsredovisningen bilägges protokollet.

Styrelsen beslutade att för egen del godkänna årsredovisningen samt att föreslå årsstämman att godkänna årsredovisningen med föreslagen resultatdisposition.

§ 6 Fastställande av Granskningsredogörelse för 2015

Annbrith Svensson, Mai-Britt Wilhelmsson och Peter Håkansson redogjorde för de av kommunfullmäktige utsedda lekmanarevisorerna upprättade och godkända granskningsredogörelsen för 2015.

Styrelsen beslutade att anteckna granskningsredogörelsen för 2015.



Granskningsredogörelsen bilägges protokollet.

§ 7 Val av ombud till årsstämmor 2016 i minoritetsägda bolag

Patrik Andersson redogjorde för en i förväg utsänd handling.

Styrelsen beslutade att utse ombud vid bolagsstämmor 2016 enligt nedan.

Johanneberg Science Park, 13 maj, Hans Rothenberg
Lindholmen Science Park AB, 26 maj, Eva Ternegren
Almi Företagspartner Väst AB, 3 maj, Axel Josefson
Göteborgs Tekniska College AB, 4 april, Lennart Olsson
Sahlgrenska Science Park AB, 20 juni, Peter Lindh

Styrelsen beslutade att de utsedda ombuden ska ha rätt att sätta annan styrelseledamot i sitt ställe om laga förfall skulle uppkomma.

§ 8 Fastställande av Göteborgs Stads Policy och riktlinjer

Patrik Andersson redogjorde för ett i förväg utsänt förslag till policys och riktlinjer för företagsupphandlat privatkort, inköpskort och drivmedelskort.

Härefter föredrog han Finanspolicy och finansiella riktlinjer för Göteborgs stad.

Ett underlag för föredragningen bilägges protokollet.

Styrelsen beslutade att upphäva befintliga styrdokument avseende aktuella frågor, fastställa Policy och riktlinjer för företagsupphandlade privatkort, inköpskort och drivmedelskort samt att fastställa Lokal anvisning till Policy och riktlinjer för företagsupphandlat privatkort,

85



inköpskort och drivmedelskort samt att fastställa Finanspolicy och finansiella riktlinjer för Göteborgs stad.

Ett underlag för föredragningen bilägges protokollet.

§ 9 Information NKI Nöjd kund Index

Patrik Andersson informerade om BRGs NKI 2015.

Ett underlag för föredragningen bilägges protokollet.

Styrelsen framhöll att man ser mycket positivt på utfallet av NKI 2015 och framförde ett särskilt tack till bolagets personal för ett väl genomfört arbete.

§ 10 Skrivelse från Mölndals stad

Patrik Andersson föredrog ett i förväg utsänt tjänsteutlåtande.

Ett underlag för föredragningen bilägges protokollet.

§ 11 Beslut om utredning av klimatprotokoll

Bernt Svensén föredrog en i förväg utsänd handling.

Styrelsen beslutade att bordlägga frågan till nästa sammanträde. Bland annat följande frågor bör då förtydligas.

1. Hur ser uppdraget ut?
2. Organisationsform
3. Hur ser kontakterna med näringslivet och övriga organisationer ut?

ET



§ 12 **Näringslivsklustret**

Patrik Andersson redogjorde för en i förväg utsänd handling "Genomgång av Handlingsplan, Ägardialog, Näringsliv 2015".

Ett underlag för föredragningen bilägges protokollet.

Styrelsen beslutade att istället för ordförande utse vice ordförande att företräda BRG i ägardialogen.

Styrelsen beslutade vidare att utse Patrik Andersson till valberedning vad avser de delägda bolagen.

Styrelsen beslutade att föreslå Stadshus AB att revidera tidsramen för ägardialogen så att tidsplanen förlängs för "Metoder för utvärdering" från mars 2016 till att BRG:S styrelse behandlat frågan vid sitt sammanträde den 24 april 2016, för vidare hantering av Stadshus AB:s styrelse. När det gäller "Långsiktig målbild för näringslivsutveckling" föreslås tidsplanen förlängas till åtminstone årsskiftet 2016-2017 med kontinuerliga avstämningar i BRG:s styrelse med start vid sammanträdet den 14 mars 2016 för att därefter hanteras av Stadshus AB:s styrelse samt att "Framtidens kompetens" tidsplan föreslås förlängas från mars 2016 tills att BRG:s styrelse behandlar frågan den 25 april 2016.

§ 13 **Övriga frågor**

1. Lennart Olsson väckte frågan om hur BRG ska förhålla sig till nya ägare i Scienceparken vad avser de egna ägarandelarna. Styrelsen beslutade att frågan ska behandlas vid ett kommande styrelsemöte.

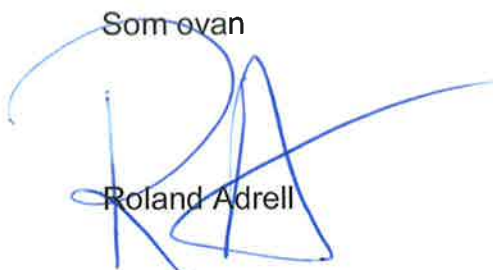
ES



§ 14 Styrelsens utvärdering

Eva Ternegren redogjorde för den enkät som legat till grund för styrelsens utvärdering av sitt eget arbete och vd.

Som ovan



Roland Adrell

Justeras



Eva Ternegren



Stefan Svensson



BUSINESS REGION
GÖTEBORG

2016-03-07

Till
Styrelsen i
Business Region Göteborg AB

Ärende: Beslut om utredning angående klimatprotokoll

Ärendet bordlades på föregående styrelsemöte med begäran om förtydligande på tre frågeställningar.

1. Hur ser uppdraget ut?
2. Hur ser kontakterna med näringslivet och övriga organisationer ut?
3. Organisationsform

Dessa frågeställningar belyses i bifogat tjänsteutlåtande.

Styrelsen föreslås besluta att

- 1) Förorda ett klimatprotokoll enligt utredningens förslag.
- 2) Överlämna utredningen till Kommunstyrelsen

Business Region Göteborg AB

Patrik Andersson

VD



BUSINESS REGION
GÖTEBORG

Tjänsteutlåtande
Utfärdat 2016-02-27

Ansvarig
Bernt Svensén

Beslut om utredning angående klimatprotokoll

Förslag till beslut

Styrelsen för Business Region Göteborg AB beslutar att:

- 1) Förorda ett klimatprotokoll enligt utredningens förslag.
- 2) Överlämna utredningen till Kommunstyrelsen

Sammanfattning

1) Kommunstyrelsen i Göteborgs stad gav i juni 2013 Business Region Göteborg i ”uppdrag att utreda ett klimatprotokoll för Göteborg och söka samverka med organisationer och företag. Miljöförvaltningen medverkar som kunskapspartner och som ansvarig för stadens miljömål.”

Som grund för utredningen har BRG låtit ta fram två förstudier. Den första förstudien behandlar svenska städernas klimatsamarbete med företag. Den andra är en fördjupad förstudie om klimatsamarbete baserat på internationella mätverktyg.

Under utredningens gång har förutsättningarna förändrats vilket påverkat och försenat utredningen. I september 2014 antogs klimatprogrammet av kommunfullmäktige. I programmet inkluderas utsläppen av växthusgaser från konsumtion vilket internationellt sett är unikt. Ambitionen är att Göteborg ska vara en av världens mest progressiva städer i att åtgärda klimatproblemet. För att nå målet behövs handling från såväl näringslivet som medborgarna. Göteborg vinner WWFs tävling 2015 och blir Sveriges klimatstad. Under hösten 2015 påbörjar staden sin rapportering som följer den internationella standarden Global Protocol on Community-scale GHG Emissions (GPC).

Utredningen föreslår att ett klimatprotokoll, i form av ett långsiktigt, organiserat samarbete mellan Göteborgs stad, organisationer och företag, upprättas för att bidra till att nå stadens klimatmål.



BUSINESS REGION
GÖTEBORG

2) Grunden för ett klimatsamarbete bör baseras på ett användande av internationella standarder för mät- och redovisningsverktyg. Såväl företag som städer kan använda internationella verktyg. Företag och organisationer använder sig av Green House Gas Protocol (GHG Protocol) och städer och regioner använder GPC.

BRG har varit i kontakt med: AB Volvo, SKF, Climate Savers, WWF, Haga initiativet, SDSN/GU, Stockholms stad och VGR.

Några av företagen i Göteborgsregionen som använder GHG protocol:

Astra Zeneca, NCC, Skanska, SEB, IKEA, Ericsson, AB Volvo, SKF, Swedavia, Akzo Nobel, Preem, Folksam, Stena Recycling, JM, SBAB, Catena, Elanders, Lindex, HM och Castellum.

Samarbetet är öppet för företag och organisationer som ansluter till stadens övergripande klimatmål och är beredda att minska sina växthusgasutsläpp och öka energieffektiviseringen. För att få en gemensam syn på utsläppens storlek, ursprung och orsak använder företag och organisationer GHG Protocol och staden GPC. Målsättningar, rapportering, uppföljning, kommunikation och styrning relateras utifrån de standardiserade mät- och redovisningsverktygen. Inom GHG Protocol finns tre olika kategorier (scope 1-3) för beräkning och redovisning av organisationens utsläpp av växthusgaser. I den tredje kategorin inkluderas även utsläpp som härrör från konsumtion. Därigenom kan företag och organisationer bidra till stadens klimatmål även vad gäller utsläpp från konsumtion. Ett mål för deltagande företag är att gå från scope 1 till scope 3.

För mindre företag kan det vara svårigheter att använda GHG Protocol för att ansluta sig till klimatsamarbetet då arbetsinsatsen står i proportion till företagets storlek och utsläpp. Utredningen föreslår därför differentierade anslutningskrav kopplat till företagsstorlek och utsläppsmängder. Det kan röra sig om krav på miljöledningssystem eller liknande. Inom ramen för ett klimatprotokoll skulle man också kunna välja att specifikt lyfta fram och premiera mindre företag med extra innovativa klimatlösningar.

Jämfört med andra svenska städernas klimatsamarbeten, som inte grundar sig på internationella standarder, finns det stora fördelar med ovanstående modell:

- det är en unik och effektiv form för samverkan
- företagen kan bidra till stadens klimatmål även vad gäller konsumtion
- ger ökad trovärdighet och legitimitet för stadens och företagens agerande och kommunikation i allmänhet
- utgör en grund för jämförelser med andra klimatsamarbeten nationellt såväl som internationellt
- möjligheterna för benchmarking och samarbeten ökar
- stärker varumärke för såväl staden som företagen (lokalt, nationellt och internationellt).

3) Utredningen föreslår att värdskapet för ett klimatsamarbete ligger hos BRG. Ett klimatsamarbete i stadens regi alternativt i en från staden fristående organisation har belysts i förstudierna. Utredningen finner att det inte är önskvärt med ytterligare organisationer utöver de som redan finns inom Göteborgs stad.

En verksamhet för klimatsamarbete, the Gothenburg Climate Partnership/Göteborgs partnerskap för klimatet, läggs på BRG med ett team på tre personer plus en klimatexpert från Miljöförvaltningen. En styrgrupp bildas med några av stadens organisationer samt externa samarbetspartners som t.ex. Västra Götalandsregionen, Västsvenska Handelskammaren, SDSN, WBCSD och några av de större företagen. Organisationer och företag bjuds in att delta som medlemmar i partnerskapet.

Arbetsgrupper/sektorsgrupper bildas för olika områden. Klimatsamarbetet bör, där så är möjligt, kopplas till:

- strategiska rundabordsamtal med politiker
- stadens demo/testarenor
- stadens innovationsplattform
- stadens gröna obligationer

Utredningen föreslår att ett geografiskt område för samarbetet gäller för företag verksamma inom Göteborgsregionen.

De kommunala bolagen ingår i stadens totala beräkningar. Utredningen föreslår att de två kommunala bolag inom Göteborgs stad som har störst klimatpåverkan dvs. Göteborg Energi och Göteborgs Hamn, deltar som enskilda bolag i klimatsamarbetet. Skälet är att det kan ge ökad interaktion mellan dem och näringslivet.

Ekonomiska konsekvenser

Enligt ovan behövs en väl bemannad organisation för att driva ett klimatprotokoll. Kostnaderna (baserat på förstudiernas beräkningar) för detta uppskattas till tre miljoner kr per år (under de första tre åren). Staden bör skjuta till 1,5 miljoner kr/år och medfinansiering på lika mycket söks hos VGR. Allteftersom företagen ansluter sig till klimatprotokollet utökas budgeten för aktiviteter, projekt, etc. Utredningen bedömer att det behövs en person på heltid för att samordna och starta upp ett klimatprotokoll. Kostnaden för staden uppskattas till 500 000 kr.



KLIMATPROTOKOLL OCH OLIKA PERSPEKTIV

Barnperspektivet

Insatser som stimulerar minskningar av klimatpåverkande gaser ger en ökad trygghet för barn och ungdomar och deras framtid och liv. Klimatprotokollet har fokus på energi och energieffektivisering men också förändrad och hållbar konsumtion i syfte att minska klimatpåverkan. Åldersgruppen barn och unga är en viktig målgrupp.

Jämställdhetsperspektivet

Ett klimatsamarbete i form av ett klimatprotokoll berör både män och kvinnor i olika åldrar i samma utsträckning. Energi och energieffektivisering men också förändrad och minskad konsumtion i syfte att minska klimatutsläppen påverkar såväl kvinnor som män.

Mångfaldsperspektivet

Ett klimatsamarbete i form av ett klimatprotokoll berör människor oavsett kön, ålder, familjesituation, etnisk bakgrund, sexuell läggning, funktionshinder, religion eller annan trosuppfattning i samma utsträckning. Energi och energieffektivisering men också förändrad och minskad konsumtion i syfte att minska klimatutsläppen påverkar gruppen.

Miljöperspektivet

Ett klimatprotokoll bidrar till att uppnå såväl Göteborgs stads klimatmål, som regionens och Sveriges. Det bidrar också till att Europa 2020-strategins tre miljömål uppfylls: 20 % mindre växthusgasutsläpp, 20 % ökning av förnyelsebar energi, 20 % ökning av energieffektivitet.

Omvärldsperspektivet

Några svenska städer har ett klimatsamarbete med näringslivet (använder dock inte internationella standarder), det gäller bl.a. Stockholm, Uppsala och Lund/Kristianstad. Därutöver finns det nationella samarbetet Hagainitiativet och det internationella samarbetet Climate Savers.

Ett klimatprotokoll enligt utredningens förslag bidrar till att öka kännedomen både nationellt och internationellt om Göteborg och näringslivet i ett unikt samarbete. Samarbetsmodellen och resultaten kan spridas i ett stort antal internationella nätverk för så väl städer som näringsliv.



BUSINESS REGION
GÖTEBORG

2016-03-07

Till
Styrelsen i
Business Region Göteborg AB

**Ärende: Yttrande om rapport och framtida förslag Visual Arena
Lindholmen 2017-2021**

Ärendet

Lindholmen Science Park AB (LSP) har inkommit till Stadsledningskontoret (SLK) med en rapport över verksamheten i Visual Arena 2012-2015 och framställan om grundfinansiering för den kommande femårsperioden 2017-2021.

SLK och Göteborgs Stadshus AB har beslutat att ett yttrande från BRG ska kompletteras ärendet till politiken. Rapporten och LSP:s begäran om budgetanslag har därför skickats till BRG:s styrelse för yttrande. Bifogas.

Styrelsen föreslås besluta att:

1. Tillstyrka framtida förslag Visual Arena Lindholmen 2017-2021
2. Överlämna ärendet till stadens ordinarie budgetberedning.

Business Region Göteborg AB

Patrik Andersson
VD

2016-03-14

Till styrelsen i
Business Region Göteborg AB

Yttrande om rapport och framtida förslag Visual Arena Lindholmen 2017-2021

Ärendet

Lindholmen Science Park AB (LSP) har inkommit till Stadsledningskontoret (SLK) med en rapport över verksamheten i Visual Arena 2012-2015 och framställan om grundfinansiering för den kommande femårsperioden 2017-2021.

SLK och Göteborgs Stadshus AB har beslutat att ett yttrande från BRG ska kompletteras ärendet till politiken. Rapporten och LSP:s begäran om budgetanslag har därför skickats till BRG:s styrelse för yttrande. Bifogas.

Styrelsen föreslås besluta att:

1. Tillstyrka framtida förslag Visual Arena Lindholmen 2017-2021
2. Överlämna ärendet till stadens ordinarie budgetberedning.

Yttrande från Business Region Göteborg

Sammanfattning

Visual Arena Lindholmen (Visual Arena) invigdes 2012 och verksamheten görs idag möjlig genom fyra grundfinansiärer: Göteborgs Stad, Västra Götalandsregionen, Chalmers och Göteborgs Universitet. Verksamheten har finansierats via intäkter från parterna för att uppnå en mer neutral roll än om grundfinansieringen delades med övriga ägare. Nuvarande finansiering från Göteborgs Stad för åren 2012-2016 har uppgått till 3 mkr i årligt verksamhetsstöd och utbetalas direkt till LSP.

Visual Arena är idag en unik arena som möjliggör en helt neutral och öppen plattform som borgar för hög kvalitet och teknik som är tillgänglig för alla. Det är ett mycket bra och viktigt komplement till de lokaler som staden använder sig av inom kommunikation, utbildning och planering. Den stora skärmen möjliggör helt andra uttryckssätt och skapar en helt annan förståelse för den information som skall kommuniceras. Behovet av att använda avancerad teknik i dessa sammanhang ökar för varje år. Det är en stark fördel att kunna använda Visual Arena i detta syfte då tekniken i andra möteslokaler sällan är tillgänglig eller mycket kostsam att hyra.

Det är viktigt för att fortsätta utveckla den del av IT-branschen som idag sysselsätter nära 2 000 personer och är på frammarsch. Vi ser att platsen på Lindholmen och Visual Arena spelar stor roll i framtida utveckling inom spel och visualisering.

Det är även vår uppfattning att det kvarstår ett behov av grundfinansiering för att bedriva verksamheten kommande femårsperiod. Det är vår bedömning att det inte går att ha det marknadsdrivet i nuläget med bibehållen neutralitet och tillgänglighet.



BUSINESS REGION GÖTEBORG

Värdeskapande mötesplats och verksamhet

De resultat och värden som beskrivs i rapporten bedöms relevanta, rättvisande och lyfter fram nyttorna med en gemensam neutral, icke vinstdrivande arena där staden medverkar till att bevara och vidareutveckla plattformen och den investering som är gjord i såväl tid som pengar.

På Visual Arena finns ett starkt nätverk inom visualisering. Akademi, stad och näringsliv sammanförs och det möjliggör samverkansprojekt. I Göteborg finns högutbildad kompetens. Exempelvis erbjuds kurser och utbildningar inom avancerad teknisk programmering, interaktionsdesign, 3Dvisualisering, realtidsgrafik (VR) och animering. I Göteborg finns en av Sveriges enligt ryktet absolut bästa utbildningar inom 3Dvisualisering och på högskolenivå planeras en masterutbildning och riktade kurser inom spelteknologi att starta HT 2017. Det finns stark kompetens inom både spel- och visualiseringsområdet. Här finns utbildningar, forskning, inkubator och välkända företag.

Ett flertal uppdrag inom staden använder arenan som ett verktyg för planering och kommunikation. Visualiseringar är viktiga redskap i hela stadsutvecklingsprocessen. Från de tidiga idéfaserna till kommunikationen med medborgare om stadens framtid. Som exempel kan nämnas Västlänkens modellsamordningsmöten. Den stora skärmen tillsammans med 3D-glasögon har möjliggjort virtuell granskning av tunneln och omgivande miljö. I stadens 3D-modell, framtagen av SAAB, kan man på den stora skärmen flyga fritt över Göteborg. Denna återfinns även i det mobila visualiseringsbordet där också ett antal stadsbyggnadsprojekt presenteras i 3D. Göteborgs Stad är en viktig part i flertalet utvecklingsprojekt tillsammans med BRG och Lindholmen Science Park, såsom Closer (Go:smart, Sendsmart, Dencity), ElectriCity, Drive Sweden m fl. Visual arena används naturligt som en mötesplats i projekten.

Lokalerna som helhet visar att Göteborg ligger i framkant inom innovation och nya samverkansformer, vilket gör dem lämpliga för att ta emot externa besök, nationellt som internationellt. Ett exempel är för BRG:s arbete med investeringsfrämjande där Visual Arena lämpar sig väl. Möjligheten att visa en övergripande bild om Göteborgs nuläge och vision för framtiden ger ett mycket bra utgångsläge inför fortsatta diskussioner kring etablering/investering i vår region. Exempel på internationella studiebesök som besökt Visual Arena är delegationer från Shanghai, Trivandrum och USA, men även från delegationer våra nordiska storstäder har besökt Visual Arena.

Göteborg är en av de snabbast växande regionerna i Europa. Med investeringar på hundratals miljarder ska en ny stad byggas i staden. 5 miljoner kvadratmeter i centrala Göteborg ska bebyggas med 25 000 nya bostäder och 50 000 nya arbetsplatser. Göteborg som stad står inför tidernas förvandling - både gällande infrastruktur och stadsbild. Det gör att visualiseringslösningar och material är mycket efterfrågade, inte minst inom områden som stadsplanering där trafik, bygg och arkitektur är stora frågor samt som verktyg för medborgardialog och beslutsunderlag.

Behovskartläggning näringslivet

BRG har gjort en kartläggning av spel- och visualiseringsbranschen i Göteborg. Den digitala branschen i Göteborg har ett gott rykte och är spännande med många kreativa företag och individer. Det är en blandad bransch med bredd inom både spel och visualisering, vilken innehåller allt från stora etablerade företag till mindre bolag och enmansaktörer.

I Göteborg råder just nu en god marknad för visualiseringsföretag. Det finns ett stort behov av visualiseringsmaterial och här finns redan etablerade kunder - flertalet inom fordonsindustrin, byggbranschen, infrastruktur och industrisektorn, samt inom kommun och stad. Fordonsbranschen förutspås bli en stor kommande marknad med självkörande bilar, där system med underhållning ska paketeras och fyllas med innehåll. Här finns en stor potentiell marknad för både spel- och visualiseringsföretag. I Västsverige är fordonsbranschen, med Volvo, i täten väl förankrad.

I Göteborg finns det en stor bas av duktiga personer som arbetar med visualisering och spel. Genom initiativ som exempelvis Lindholmen Visual Arena och Gothenburg Studios finns dessutom en bra koppling till industrin i regionen som utgör en källa till kunskap, kontakter och tjänsteutbyte.



BUSINESS REGION GÖTEBORG

I Göteborg finns stor potential att skapa ett ännu närmare samarbete mellan spel- och visualiseringsbranschen för att bygga ett starkare kluster och skapa synergier bolagen och branscherna emellan. Det finns en storhet i användandet av visualiseringar. I allt från simuleringar och produkt och tjänsteutveckling till lärande, nyttiggörande av forskning och för att åskådliggöra beslutsunderlag.

Visual Arena driver nätverk inom visualiseringsområdet, erbjuder interaktiva mötesplatser och demonstrerar på plats hur den senaste visualiseringstekniken kan användas. Organisationen arbetar för att främja och möjliggöra innovativa utvecklingsprojekt där visualisering ingår. Målgruppen är användare och utvecklare inom området visualisering.

Visual Arenas övergripande syfte är att stärka visualisering som område. Bland annat lyfts nya och ibland oväntade användningsområden fram, där visualisering kan bli ett verktyg för att visa på komplexa sammanhang eller hur tekniken kan användas i utbildning. Visionen är även att skapa en visualiseringsmiljö i världsklass som erbjuder akademi, näringsliv och samhällsaktörer en gemensam arena för interaktion och innovation.

Bland företagen i kartläggningen framkommer önskemål om att Visual Arena ska bli bättre på att kommunicera vad som händer inom branschen i Göteborg. Genom att berätta och förmedla goda och intressanta exempel hoppas man att fler får upp ögonen för möjligheterna med visualisering, att efterfrågan på tjänster och produkter från Göteborg ökar och att informationen sprids utanför det egna klustret av redan frälsta medlemmar.

Visualisering är ett område under mycket stark expansion och skär tvärs igenom flera olika branscher. Exempelvis är många forskningsfält idag beroende av kraftfulla och interaktiva visualiseringar och stora samhällsbyggnadsprojekt är otänkbara utan visualisering om medborgare ska kunna delta i den demokratiska processen. En målsättning för Visual Arena är att skapa korsbefruktningar och samverkansprocesser. Att vara en aktör som framgångsrikt kopplar ihop organisationer, företag och akademi så att det möjliggörs nya projekt, verktyg och erbjudanden.

Gällande samverkansprojekt önskar små företag i kartläggningen ett bättre stöd i hur de kan delta och/eller skapa egna satsningar. De upplever problem med att endast större aktörer och redan vana projektdeltagare ingår i eller bjuds in till samverkan. Här önskas Visual Arena vara en guide och bättre beskriva hur samverkansprojekt kan gå till och hur alla typer av företag och intressenter ska gå till väga för att initiera projektidéer och delta i andras satsningar.

Med visualiseringsbranschen avses företag och aktörer inom digital visualisering. Vi har identifierat 59 aktörer som är aktiva inom utveckling av digitala spel i Göteborg och 103 bolag som är aktiva inom området visualisering. Totalt sysselsätter dessa bolag drygt 1 700 personer. Underkonsulter till företagen har ej räknats in som sysselsatta.

De största utmaningarna som framkommer är tillgång till kompetens och finansiering. Aktörerna efterfrågar även nyhetsrapportering utåt om vad som händer inom branscherna i Göteborg, för att sätta staden på kartan.

Ekonomiska konsekvenser BRG

Vi ser att det kvarstår ett behov av grundfinansiering för att bedriva verksamheten kommande femårsperiod. Det är vår bedömning att det inte går att ha det marknadsdrivet i nuläget med bibehållen neutralitet och tillgänglighet.

Vi ser ingen ekonomisk konsekvens eller påverkan på BRG av nytt beslut under förutsättning att grundfinansiering 2017-2021 följer samma finansieringsform som tidigare år. dvs. finansiering utbetalas direkt från Göteborgs Stad som verksamhetsstöd till LSP. Inte via BRG.

Bilaga 1:

Visual Arena Lindholmen, Rapport 2012-2015, Framtida förslag 2017-2021.

Visual Arena Lindholmen

Rapport 2012- 2015

Framtida förslag 2017-2021

Introduktion

Mars 2012 invigdes Visual Arena Lindholmen som ett resultat av flera års arbete med visualisering i regionen. Visual Arena beviljades finansiering för fem år.

Detta dokument består av två delar där den första beskriver Visual Arenas verksamhet och dess roll samt resultat under dessa år och den andra delen innehåller förslag och ansökan för framtida period 2017-2021.

Innehåll

INLEDNING/HISTORIK

DEL 1 RAPPORT OCH RESULTAT VISUAL ARENA LINDHOLMEN 2012-2015

VERKSAMHET OCH KONTEXT

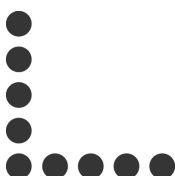
VISUALISERINGSOMRÅDET I GÖTEBORG

VISUAL ARENAS NYTTA OCH EFFEKT

DEL 2 SLUTSATS OCH FÖRSLAG/ANSÖKAN 2017-2021

FÖRSLAG

FRAMSTÄLLAN VISUAL ARENA LINDHOLMEN 2017-2021



Inledning/historik

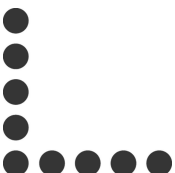
Göteborg har en lång historik inom visualisering. En del av denna utveckling var den snabba tillväxten av företaget Prosolvias på 90-talet. Företaget utvecklades oerhört under kort tid, och var före sin tid långt före den kommande marknaden. Av olika skäl blev framgången relativt kort. Efterbörden av Prosolvias fortsätter än idag att vara föremål för granskningar av olika slag. Trots att företaget inte finns längre, lade det grunden för en fortsatt utveckling av visualisering i Göteborg. Idag återfinns ett flertal små och medelstora företag som utgör avknoppade delar av den gamla koncernen. Vidare bidrog det till att skapa en mycket stark kompetens inom visualisering i vår region.

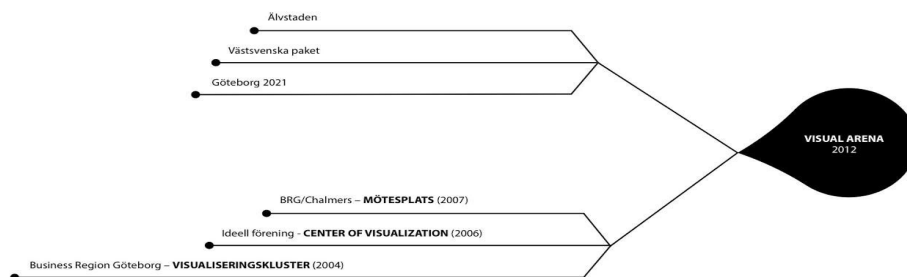
Inom Chalmers och Göteborgs Universitet har forskning och undervisning kopplat till visualisering skett under lång tid, dock har detta skett på en mängd olika institutioner, vilket gjort att den samlade kunskapen i Göteborg varit svår att se. Det har inte heller funnits någon professur inom visualisering, vilket funnits inom flera andra universitet i Sverige.

Industriellt har Volvobolagens behov varit tongivande, tillsammans med de behov AstraZeneca genererat. Detta har sammantaget skapat ett intresse från globala aktörer av såväl mjukvara som hårdvara för Göteborg.

Dessutom var Stadsbyggnadskontoret tidiga med använda tekniken, tidigt utvecklade Chalmers en 3D-modell av Göteborg, på uppdrag av Stadsbyggnadskontoret som använts frekvent i stadsplaneringsarbete.

2004 kontaktade näringslivsaktörer inom visualisering BRG och ville samla den kompetens som fanns i regionen. Man ville ta vara på denna kompetens och fortsätta vara en region i framkant. Business Region Göteborg startade då ett kluster inom visualisering. Detta kluster bildade en ideell förening 2006, Center of Visualization. Tillsammans med Chalmers blev föreningen en del av KK-stiftelsens nationella satsning på mötesplatser inom visualisering, där också Norrköping och slutligen även Stockholm ingick.





Förutsättningarna för Visual Arena Lindholmen uppstod utifrån två parallella processer som pågick i staden. Dels en satsning som **Business Region Göteborg med näringsliv & akademi** initierade och drev, och dels **Göteborg Stads behov av verktyg för stadsutveckling**.

Förutsättningarna för Visual Arena Lindholmen uppstod från två olika parallella processer som pågick i staden. Dels den ovan beskrivna satsning som Business Region Göteborg tillsammans med näringslivet och akademien initierade och drev, och dels Göteborg Stads omfattande behov i samband med Västsvenska paketet och Älvstaden.

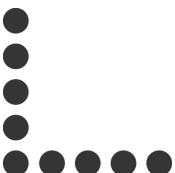
En förstudie genomfördes under ledning av BRG och Lindholmen Science Park, i syfte att göra en omvärldsanalys och bekräfta möjligheterna och intresset av en sammanhållen satsning i Göteborg för visualisering/simulering.

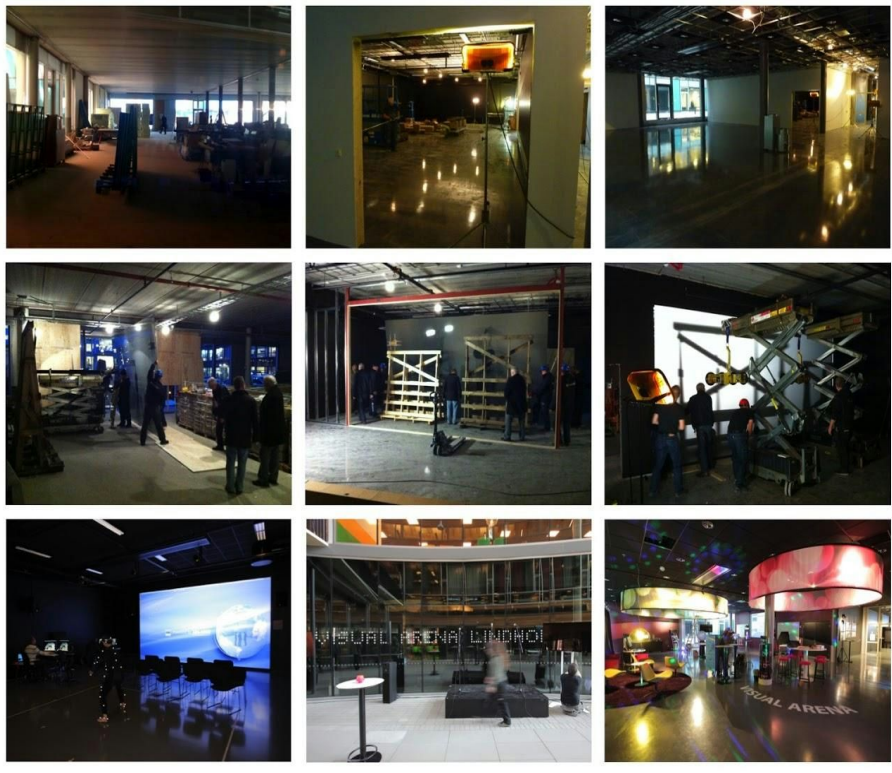
Förslaget att förena dessa drivkrafter i en öppen och tillgänglig fysisk miljö, där staden kan driva stadsutvecklingsprojekt och där studenter/forskare/näringsliv kan finna en mötesplats för visualisering/simulering framlades för Kommunstyrelsen (KS) våren 2011. En satsning av detta slag kräver ett stort mått av nytänkande och mod, där värdet av samverkan mellan samhälle, akademi och näringsliv klart uttrycks.

Frågan behandlades i Lindholmen Science Parks (LSP) styrelse, där man fann det ytterst lämpligt att föreslå LSP som värd för satsningen.

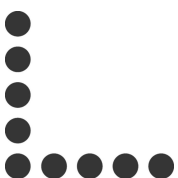
Formellt gjordes sedan en framställan i form av ett TU, se bilaga 1, som KS bejakade. Efter att alla formella beslut sedan togs kunde det faktiska arbetet med att skapa arenan starta.

Under nio månader arbetade ett mindre team med hyresavtal, utformning av lokalen, byggnation, upphandling av teknik och verksamhetsbeskrivningar. I mars 2012 kunde sedan Visual Arena Lindholmen invigas av Kommunstyrelsens ordförande Annelie Hulthén.





Från byggarbetsplats till invigning på 9 månader.



Del 1 Rapport och resultat Visual Arena Lindholmen 2012-2015

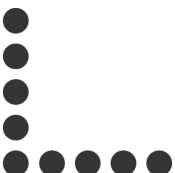
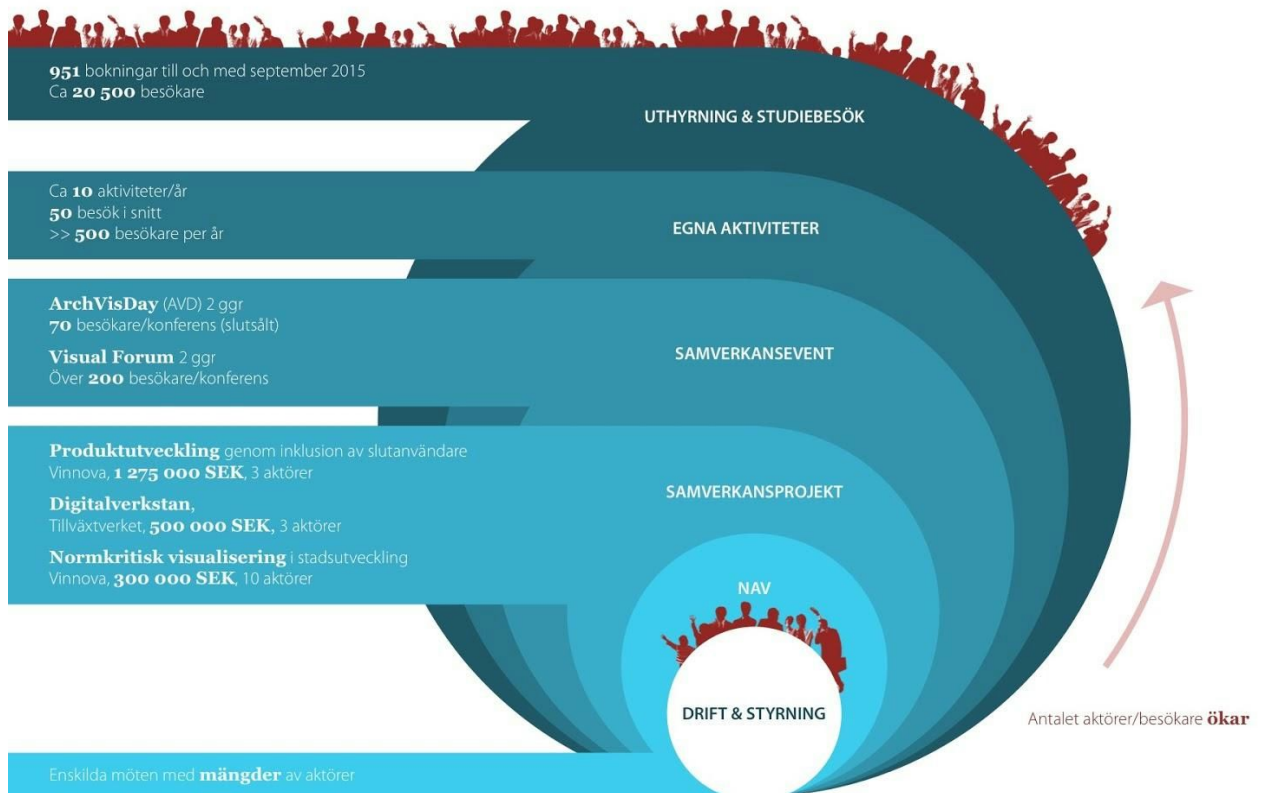
Visual Arena har under åren etablerats och spelar idag en viktig roll inom flera andra verksamheter. VAL erbjuder både en plats och ett sammanhang samt kompetens som fyller ett behov som annars varit svårt att tillgodose. Exempel på detta är hur YRGOs visuella utbildningar samverkar och använder sig av lokal och verksamhet, den akademiska centrubildningen mellan Chalmers, Göteborgs universitet och Sahlgrenska Universitetssjukhuset som har stor nytta av VAL och alla de stadsutvecklingsprocesser som tydliggörs och effektiviserats tack vare VAL.

Verksamhet och kontext

Ett nav som skapar mervärde

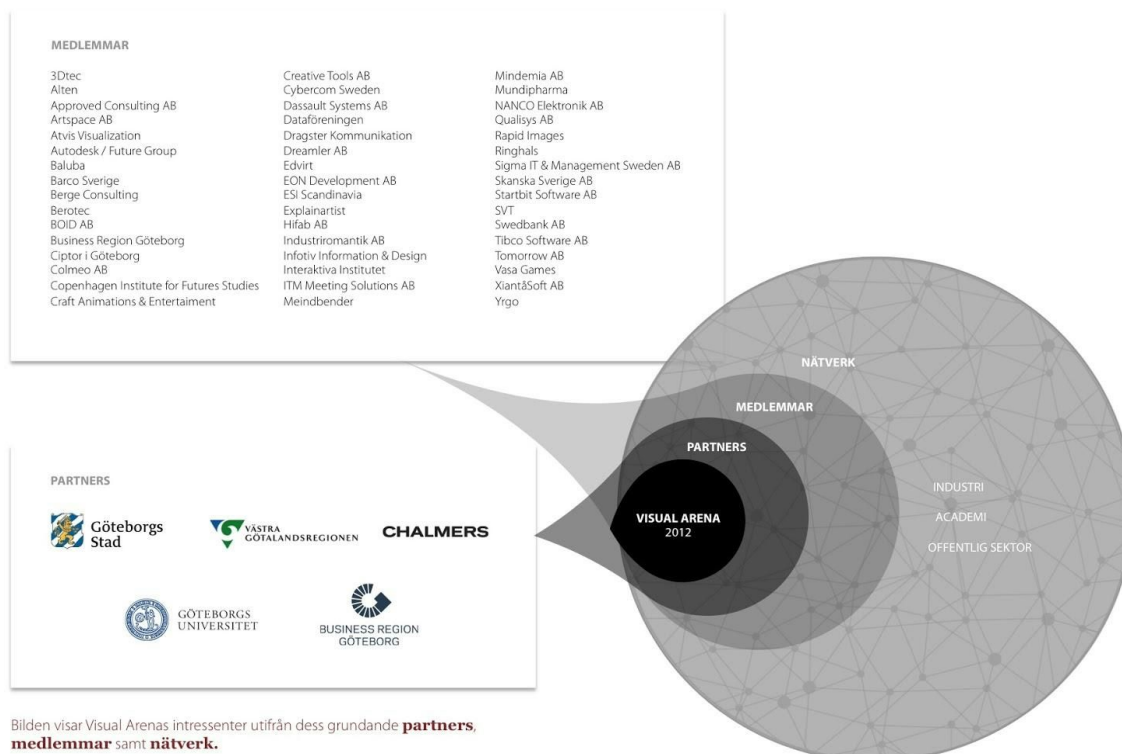
Visual Arenas grundverksamhet består av tre fulltider, en programansvarig, en projektledare och en tekniker. Dessa skapar en verksamhet som fungerar som ett nav och en katalysator för att öka aktiviteten inom området och för att tillgängliggöra lokaler och kompetens. Utifrån detta nav skapas möten och projekt där flera aktörer engagerar sig och samverkansevent skapas kontinuerligt med hundratals aktörer samt ett nätverk med tusentals aktiva aktörer.

Bilden visar de "ringar på vattnet" som skapas av programmet Visual Arena Lindholmen. Ju längre ut i ringarna desto fler aktörer/besökare.

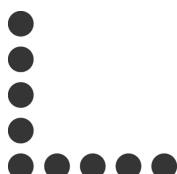


Partners och medlemmar

Visual Arenas verksamhet görs idag möjlig genom fyra grundande partners; Göteborg Stad, VGR, Chalmers och Göteborgs universitet. Dessa står för verkställande av verksamheten och tillgängliggörandet av lokalerna. I nästa steg har Visual Arena ca 60 betalande medlemmar som kontinuerligt använder sig av lokalerna eller aktiviteterna. Utöver detta har Visual Arena ett nätverk som hålls aktivt med hjälp av mailutskick och websida, nätverket består av ca 1000 st.



Bilden visar Visual Arenas intressenter utifrån dess grundande **partners**, **medlemmar** samt **nätverk**.



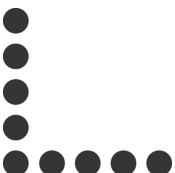
Fysisk miljö

Visual Arenas fysiska miljö består av:

- Studio med bakprojicerad projektionsutrustning i upplösning 4K med 3D-möjlighet i 2K. Här finns motion capture-utrustning bestående av ett åtta-kamerasystem monterat i studion. Möjlighet till fri möblering utifrån behov.
- Lobbyn är en mötesplats för spontana och bokade möten, workshops och presentationer. Här är det möjligt att möblera efter eget behov.
- I labbet erbjuds tillgång till arbetsplatser där aktörer kan boka in sig för kortare eller längre tid.
- Arbetsytan disponeras av projektledningen för Visual Arena Lindholmen samt samarbetspartners som vill ha närhet till miljön.



Olika aktiviteter i Visual Arenas studio & lobby.



Besökare

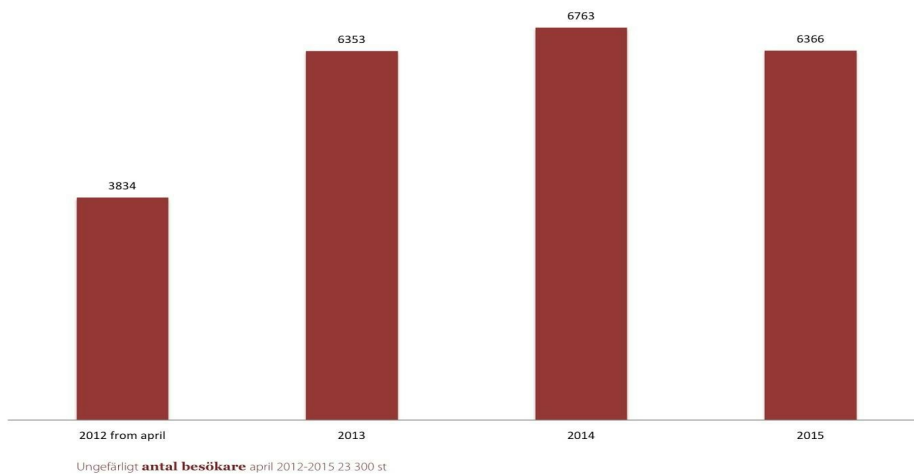
Sedan fysiska platsen Visual Arena öppnade mars 2012 har det varit många spännande möten som möjliggjorts. Här såddes tex första fröet till samarbetsprojektet ElectriCity i Göteborg då Olof Persson besökte Visual Arena och fick se hela Göteborgs Stad i en 3x6meter stor 3d-vy som Stadsbyggnadskontoret använder på Visual Arena.

Magdalena Andersson var på besök strax innan valet 2014 och hade en informell diskussion med aktörer från området. Även Anna Johansson, idag infrastrukturminister, Göran Johansson och Cecilia Malmström har varit på Visual Arena och inspirerats och nätverkat.

Genom åren har vi genomfört nästan 100 inspirerande studiebesök med en stor variation av gäster. Besöken har bestått av politiska gäster, utbildning och akademi samt näringsliv. Flera av besökarna är internationella. Bland annat har vi haft besök från Chile, Kanada, Polen, Israel, Tyskland, Tjeckien, Sydafrika, Brasilien, Ryssland, Iran och Kina.

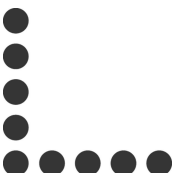
Statistik

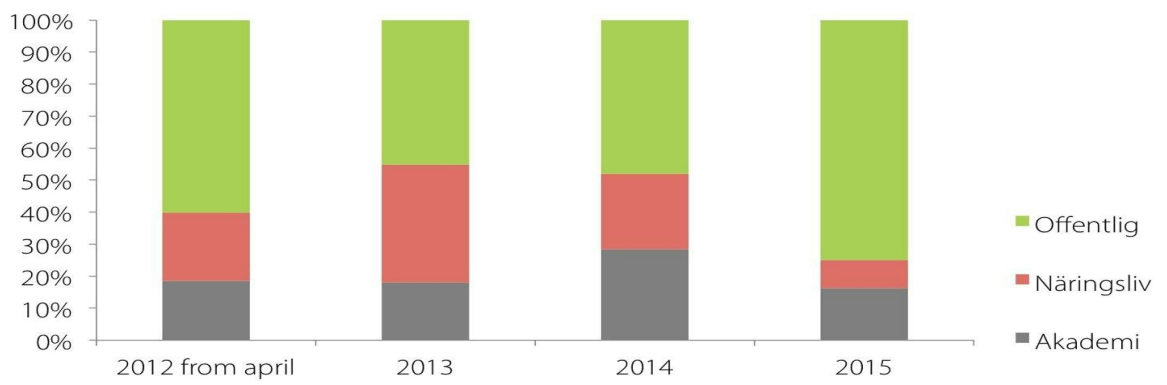
Vid start av Visual Arena sköttes bokningar via ett enkelt digitalt kalenderprogram men under 2014 togs beslutet att gå över till professionellt bokningssystem som hanteras av Chalmers Konferenser. Därför är statistiken ungefärlig och siffrorna är framtagna manuellt ur olika system och ska därför ses som en indikation.



Sedan invigningen mars 2012 har ca 23 000 personer besökt lokalerna på något sätt. Antingen på ett av de ca 100 studiebesöken, som ansvarig för någon av de 1000 bokningarna eller som deltagare på något av de event som anordnats på eller av Visual Arena eller som part i de projekt som sker på Visual Arena eller i mindre möten med Visual Arenas personal.

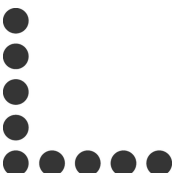
Målet har alltid varit att tillgängliggöra kompetens, teknik och lokaler till de som annars inte skulle ha tillgång till detta. Under åren har representanter från både näringsliv, akademi och samhälle använt sig av lokalerna.

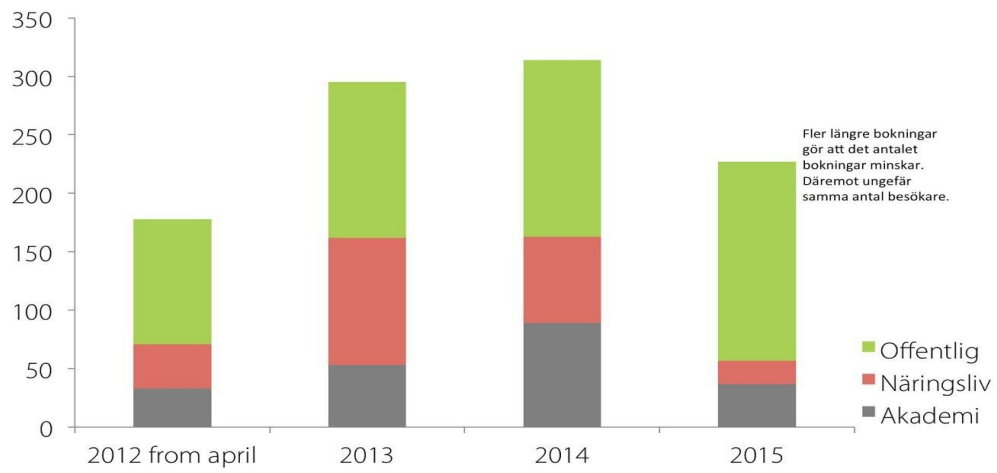




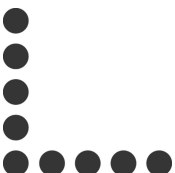
Bokningsfördelning "triple helix" lobby & studio 2012-2015

Göteborgs Stads förvaltningar och bolag utgör till stor del det offentliga nyttjande enligt ovan.



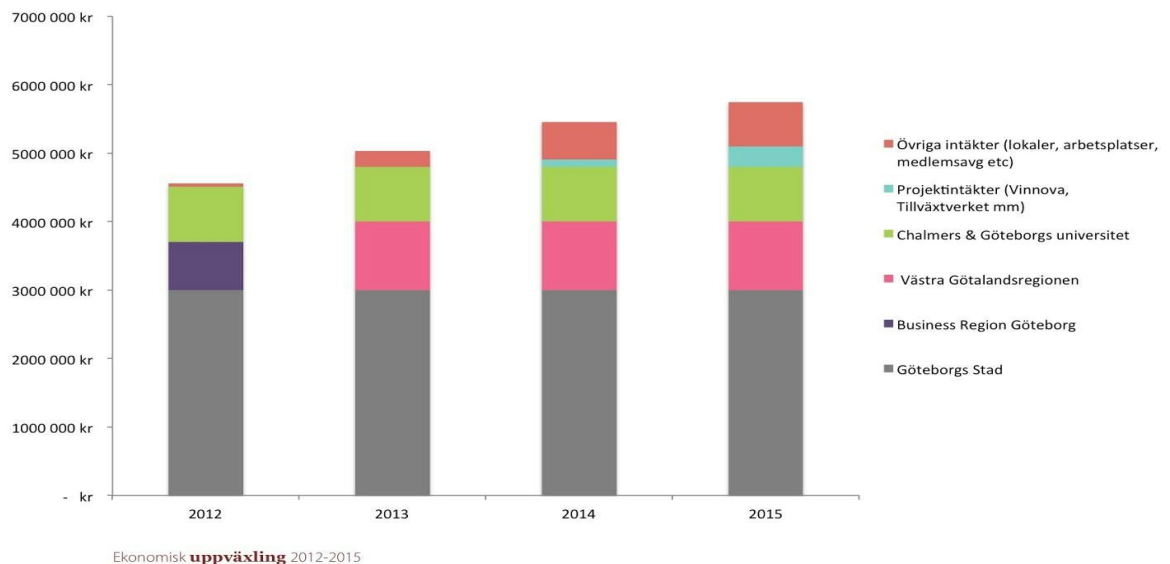


Ungefärligt antal bokningar lobby & studio 2012-2015



Uppväxling genom åren

Tack vare det modiga beslutet från Göteborgs Stad att satsa på ett centrum för visualisering har Visual Arena utöver den grundfinansiering som vi blivit tilldelade ökat verksamhetens intäkter och omsättning genom deltagande och drift av projektverksamhet samt samverkansevent med deltagaravgifter. Utöver Göteborgs Stads insats finansieras Visual Arenas verksamhet av Västra Götalandsregionen för att säkerställa näringslivsintresset och arbete med nätverk och regional samordning samt av Chalmers och GU som tillgodoser Visual Arena med den tekniska support som är nödvändig.

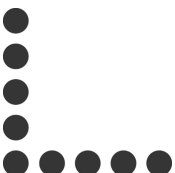


Samarbeten

Utöver egna aktiviteter som vi skapar i och kring Visual Arenas fysiska lokaler med visualisering som huvudämne har vi aktivt deltagit inom andra arrangemang där vi spridit kunskap om ämnet och inspirerat till nya samarbeten. Några av dessa tillfällen är:

Lokalt

Visual och Media Arena har varit partner med Mediedagarna (MEG) sedan starten 2012. Det har resulterat i att VAL har kunnat erbjuda sitt nätverk kostnadsfri plats på mässan för att visa upp sin teknik samt hållit seminarier på plats. Samarbetet har vidareutvecklats och numer är det när knutet till det nya projektet Media och Demokrati vid Lindholmen Science Park. GoKinema har sedan Visual Arenas start varit en fast punkt under vintern. Den teknik som Visual Arena kan erbjuda med sin 4K-skärm och med den neutrala plats är unik i världen. Sedan 2012 har Visual Arena deltagit i Vetenskapsfestivalen genom att vi har arrangerat både seminarier, utställning samt öppet hus under festivalen.



Regionalt

Visual Arena var en del av programkommittén för Agera Digitalt, en internationell konferens arrangerad av VGR kultur hösten 2014. 2014 startade VAL ett samarbete med Gothia Innovation genom att arrangera nätverksmöten för spelutvecklare i Västra Götaland vilket under åren har utvecklats till en VGR-satsning på The Game Incubator Göteborg. Satsningen på Visual Arena har möjliggjort etablerandet av ett akademiskt centrum inom visualisering, Visual Arena Research, och genom denna har också samarbeten med Bild- och interventionscentrum (BOIC) samt Sahlgrenska Universitetsjukhuster och Sahlgrenska Akademin skapats.

Nationellt

Visual Arena var representerad i Agenda Game, ett projekt finansierat av Vinnova med målsättningen att profilera Spel som ett eget FoU område samt att upprätta en nationell innovationsagenda för branschen.

Vidare har redan etablerade samarbeten med Visualiseringscentrum i Norrköping samt Stockholm fortsatt.

Kommunikation

En stor del av VALs uppdrag har varit att nå ut i form av "spindel i nätet" samt för att synliggöra visualisering för fler. Ett sätt att göra detta har varit den egna websidan visualarenalindholmen.se samt digitala nyhetsbrev. På sidan kan man förutom att läsa om bakgrunden till VAL också se artiklar om visualisering samt kalenderhändelser om visualisering. Utöver webben och nyhetsbrev använder VAL sig aktivt av flera digitala kanaler; Facebook, Twitter och LinkedIn.

Web

VALs unika websida lanserades januari 2013.

Sedan starten till 26 nov 2015 har det på websidan publicerats 202 unika kalenderhändelser. Unika sidvisningar av VALs web är närmare 100 000 sedan starten. I snitt stannar man på sidan 1min 19 sekunder.

Under åren har vi haft följande unika besökare.

2013: 28 493 st

2014: 27 269 st

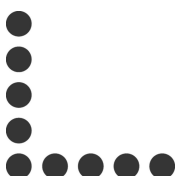
2015: 40 034 st

Nyhetsbrev

Antal på nyhetsbrevslistan för Visual Arena är just nu över 1000 (1121) och har legat från start på ca 900 adresser. Det är intressant att prenumeranterna väljer att stanna på listan, vilket inte är helt vanligt, ofta är det mycket avhopp på nyhetslistor. VAL har byggt upp ett stabilt nätverk som verkar uppskatta våra utskick.

Sedan november 2012 har vi skickat ut 17 nyhetsbrev.

Det mest lästa nyhetsbrevet var i maj 2014 som bla handlade om Anders Ynnermans 3d-föreläsning om Kosmos och AVD14.



VAL har skrivit 131 redaktionella artiklar om vår verksamhet samt omvärldsanalys som publicerats mellan 30 nov 2012 - 31 dec 2015.

Visualiseringsområdet i Göteborg

Business Region Göteborg beställde 2015 en kartläggning av spel och visualiseringsområdet. Rapporten syftar till att ge en bild av Göteborgs visualiseringsbransch och stadens digitala spelindustri genom en kartläggning av verksamma aktörer. Rapportens innehåll är inte faktagranskat utan bygger på information från intervjuer med utvalda nyckelpersoner, kommentarer från aktiva företag samt identifierade styrkor och svagheter inom nämnda branschområden utifrån aktörernas egna uppfattningar.

Med visualiseringsbranschen avses företag och aktörer inom digital visualisering. Dels tekniska utvecklare inom området och dels aktörer som använder digitala visualiseringsverktyg i arbetet. Därmed nämns både aktörer som har visualisering som kärnverksamhet och de som har det som en del av verksamheten.

Slutsats kartläggning

Den digitala branschen i Göteborg har ett gott rykte. Den är spännande med många kreativa företag och individer. Det är en blandad bransch med bredd inom visualisering, vilken innehåller allt från stora etablerade företag till mindre bolag och enmansaktörer.

	Antal bolag	Antal sysselsatta
Spel	59	456
Visualisering	103	1466
Summa	153	1737

OBS! Vissa företag arbetar både med spel och visualisering. I summan för totalen har de företagen, med tillhörande siffror, endast räknats en gång.

I Göteborg finns högutbildad kompetens. Exempelvis erbjuds kurser och utbildningar inom avancerad teknisk programmering, interaktionsdesign, 3Dvisualisering, realtidsgrafik (VR) och animering.

I Göteborg finns en av Sveriges enligt ryktet absolut bästa utbildningar inom 3Dvisualisering. På högskolenivå planeras en masterutbildning och riktade kurser inom spelteknologi att starta HT 2017.

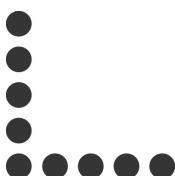
I Göteborg finns stark kompetens inom både spel- och visualiseringsområdet.

Här finns utbildningar, forskning, inkubator och välkända företag.

I Göteborg finns erfarenhet, tillväxtkraft och en demografi där entreprenörerna ofta är lite äldre och har mer erfarenhet. Här finns ett flertal starka och etablerade aktörer, både utvecklare och utgivare.

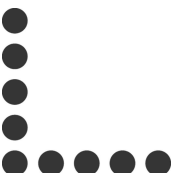
Göteborg som stad står inför tidernas förvandling - både gällande infrastruktur och stadsbild.

Det gör att visualiseringslösningar och material är mycket efterfrågade, inte minst inom



områden som stadsplanering där trafik, bygg och arkitektur är stora frågor samt som verktyg för medborgardialog och beslutsunderlag.

Inom både spelsektorn och visualiseringsområdet finns hög lokal kompetens- och utbildningsnivå. Genomgående har aktörerna ofta ett gediget intresse och engagemang för det man sysslar med. Bransch, nätverk och kluster växer underifrån genom individernas egen drivkraft.



Visual Arenas nytta och effekt

Nedan följer tankar och citat från några av de aktörer som samverkat med Visual Arena under åren.

Eric Jeansson, Geodatastrateg, Stadsbyggnadskontoret Göteborgs Stad

Visual Arena Lindholmen är ett mycket bra och viktigt komplement till de lokaler som staden använder sig av inom kommunikation, utbildning och planering. Den stora skärmen möjliggör helt andra uttryckssätt och skapar en helt annan förståelse för den information som skall kommuniceras. Behovet av att använda avancerad teknik i dessa sammanhang ökar för varje år och det är en stark fördel att kunna använda Visual Arena i detta syfte. Som exempel kan nämnas Västlänkens modellsamordningsmöten där den stora skärmen tillsammans med 3D-glasögon har möjliggjort virtuell granskning av tunneln och omgivande miljö vilket effektiviserat arbetet.

Andreas Göthberg, Gruppchef FDI, Business Region Göteborg

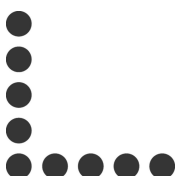
Lokalerna som helhet visar att Göteborg ligger i framkant inom innovation och nya samverkansformer, vilket gör dem lämpliga för att ta emot externa besök, nationellt som internationellt. Tex är Visual Arena viktig för Business Region Göteborgs arbete med investeringsfrämjande. Möjligheten att visa en övergripande bild om Göteborgs nuläge och vision för framtiden ger ett mycket bra utgångsläge inför fortsatta diskussioner kring etablering/investering i vår region.

Lina Lundgren, Verksamhetsutvecklare, Älvstranden Utveckling

Visual Arena är en mötesplats i framkant för innovation och stadsutveckling. Visual Arena möjliggör och stimulerar möten och kreativa krockar mellan olika kunskapsdiscipliner och sektorer såväl akademi, näringsliv, offentlig sektor som civilsamhälle – vilket är en förutsättning för innovation. Med sin kreativa atmosfär och miljö samt med en teknik och personal i framkant har vi under 2014 och 2015 kunnat arbeta fram och visualisera potentiella innovationskoncept i samverkan för Älvstaden – Nordens största stadsutvecklingsprojekt.

Karin Omsén, Rektor YRGO

Som rektor på Yrgo, för ett pärlband utbildningar inom media, önskar jag vittna om att tillgången till professionella presentations- och möteslokaler är central. Våra studerande behöver få presentera och agera proffsigt, något som de kan göra hos Visual Arena. Vi har under en rad år haft ett mycket framgångsrikt samarbete, vilket betyder mycket för oss. Att Visual Arena dessutom finns på Lindholmen, detta hub av utveckling och kreativitet, är mycket viktigt för att nuvarande studerande ska bli goda ambassadörer och tala väl om oss. Samarbetet stärker helt enkelt vårt varumärke.



Staffan Björk, professor interaktionsdesign Göteborgs universitet

Sedan Visual Arena Lindholmen invigdes har den varit en viktig arena för forskare från Chalmers Tekniska högskola, Göteborg Universitet och andra universitet både nationellt och internationellt. Genom att tillhandahålla unikt anpassade lokaler och en naturlig möteplats mellan forskare, industri och andra organisationer möjliggör Visual Arena Lindholmen för samarbeten som annars inte skulle kunna vara möjliga. Visual Arena Lindholmen har genom sin lokalisering i Lindholmen Science Park skapat ett fokus på visualiseringsforskning som gjort att Göteborg kunnat befästa sin starka position inom detta område.

Monica Billger, professor arkitektur och visualisering, Chalmers

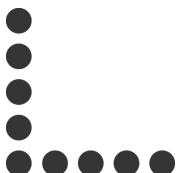
Visual Arena har varit det självklara valet att hålla kurser inom visualisering, flera nya doktorandkurser har startats och visualiseringsrelevanta moment inom grundutbildningskurser har hållits på arenan eller visar upp med utställningar i lobbyn. VAL har varit mycket viktig som utgångspunkt för skapandet av nya visualiseringsprojekt. Denna neutrala plattform har gett utrymme för aktörer från akademi, näringsliv och offentlig verksamhet att samverka inom spännande forsknings- och utvecklingsprojekt. Att VAL finns som mötesplats och nätverksnod har varit en klart bidragande faktor för att kunna söka och erhålla finansiering. Nyfikenheten kring visualisering är stor, men många vet inte riktigt vad det är och hur det skulle kunna användas. Möjligheterna som samarbetet mellan Visual Arena Research och VAL ger i fråga om att skapa gemensamma aktiviteter inom nätverket gör att kunskapen ökar, intressenter från olika håll möts och projekt konkretiseras.

Per-Arne Lundberg, verksamhetschef Gothia Science Park Inkubator och The Game Incubator i Skövde och Göteborg

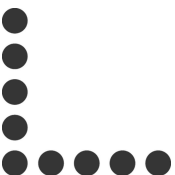
Vi är stolta och glada över den samverkan mellan Gothia Innovation AB och Lindholmen Science Park som materialiserats i form av etableringen av The Game Incubator Göteborg. Samarbetet och samverkan inleddes redan under 2014 då Gothia Innovation tillsammans med Visual Arena började arrangera nätverksmöten för spelutvecklare i Västra Götaland i Visual Arenas lokaler som är väl lämpade för denna målgrupps nätverksmöten, såväl avseende mötesmiljön som teknisk utrustning. Under 2015 utvecklades samarbetet genom att The Game Incubator initialt kunde ta plats på samt dra nytta av personell resurs på Visual Arena och påbörja arbetet med en handfull team. Samarbetet med Lindholmen Science Park i allmänhet och Visual Arena i synnerhet har haft stor påverkan på att The Game Incubator nu drivs även i Göteborg, i samverkan enligt ovan och med finansiering från Västra Götalandsregionen.

Carl Berge, VD och Grundare av Berge Consulting och Berge Group

I dagsläget står vi inför stora förändringar hos våra kunder och samhället i stort. Bilar kommer bli autonoma, städer kommer byggas om, utbildning flyttar online osv. Vi behöver Visual Arena för att kunna jobba med dessa förändringar i "Triple Helix"-projekt. Vi har nyttjat den stora skärmen, haft arbetsplatser på Visual Arena, samt haft utbyte med företag som suttit i Visual Arena. Nu är tiden mogen för visualisering och Visual Arena spelar en nyckelroll i att hjälpa regionen framåt inom detta område. När vi flyttade till Lindholmen så

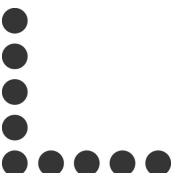


såg vi framför oss att vi skulle bli en av de största kommersiella parterna som jobbade med Visual Arena, det är en möjlighet som vi skulle vilja jobba vidare på.



Summering nytta och effekt

- Göteborg har kunnat befästa sin starka position inom detta område
- Mycket viktig som utgångspunkt för skapandet av nya visualiseringsprojekt
- Klart bidragande faktor för att kunna söka och erhålla finansiering
- Mycket bra och viktigt komplement till de lokaler som staden använder sig av inom kommunikation, utbildning och planering
- Den stora skärmen möjliggör helt andra uttryckssätt och skapar en helt annan förståelse för den information som skall kommuniceras
- Behovet av att använda avancerad teknik inom samhällsbyggnad och stadsutveckling ökar för varje år och det är en stark fördel att kunna använda Visual Arena i detta syfte.
- Exempelvis Västlänkens modellsamordningsmöten där den stora skärmen tillsammans med 3D-glasögon har möjliggjort virtuell granskning av tunneln och omgivande miljö vilket effektiviserat arbetet.
- Lokalerna som helhet visar att Göteborg ligger i framkant inom innovation och nya samverkansformer, vilket gör dem lämpliga för att ta emot externa besök, nationellt som internationellt
- Ger ett mycket bra utgångsläge inför fortsatta diskussioner kring etablerings-/investeringsfrämjande i vår region.
- Ger utbildning tillgång till professionella presentations- och möteslokaler
- Stärker samarbetspartners varumärke.
- Viktig arena för forskare från Chalmers Tekniska högskola, Göteborg Universitet och andra universitet både nationellt och internationellt.
- Tillhandahåller unikt anpassade lokaler och är en naturlig mötesplats mellan forskare, industri och andra organisationer
- Mötesplats i framkant för innovation och stadsutveckling
- Samarbetet med Lindholmen Science Park i allmänhet och Visual Arena i synnerhet har haft stor påverkan på att The Game Incubator nu drivs även i Göteborg



Del 2 Slutsats och förslag/ansökan 2017-2021

- Göteborgs Stad har under åren utnyttjat lokaler och teknik som man kunnat förvänta sig, och ser ett stort behov framöver. Det finns dock en tydlig potential för staden att nyttja Visual Arena speciellt för medborgardialoger.
- Visualiseringsområdet i regionen växer och stärks och efterfrågar nätverkande aktiviteter och tillgång till neutrala mötesplatser inom området.
- Akademin har definierat visualisering som ett strategiskt viktigt område och ser Visual Arena som en förutsättning för kommande satsningar.

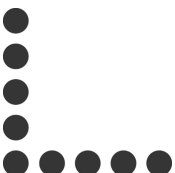
Under de gångna 4 åren sedan Visual Arena Lindholmen invigdes har både mötesplatsen och verksamheten etablerat sig som en viktig del i branschen. Näringsliv, akademi och samhällsaktörer använder sig frekvent av arenan för att uppfylla sina behov.

Den bärande tanken och idén med Visual Arena Lindholmen som växte fram 2010/2011 har efter fyra års verksamhet visat sig hålla och skapa mer värden än vad man kunde ana. Aktivitetsnivån har varit mycket hög, spännvidden av projekt, events och verksamheter som utnyttjat möjligheterna har vida överträffat förväntningarna. Utformningen av miljön har också gjort den till en mycket intressant plats att visa upp för delegationer och besökare till staden, regionen och näringslivet.

Visual Arena Lindholmen är idag etablerat i Göteborg och även nationellt. Stadens fortsatta behov av arenan för utvecklingen av Älvstaden och infrastrukturen kommer bestå under lång tid. Det akademiska behovet bedöms kraftigt öka med det nya forskningscentrat Visual Arena Research på plats. För små och medelstora företag är det unikt att kunna ha tillgång till kompetens, mötesplatsen och tekniken, vilket borgar för en fortsatt positiv utveckling de kommande åren.

Visual Arenas erbjudande är unikt tack vare neutraliteten och tillgängligheten för alla aktörer, liknande finns inte i Sverige. Att Visual Arena finns på Lindholmen i Göteborg innebär en konkurrensfördel för näringslivet i regionen, kommunen och universiteten. Internationellt sett kan man se att det är ytterst ovanligt, om ens befintligt, med vinstdrivande center inom visualisering, de är alla baserade på någon form av offentlig eller akademisk grundstruktur. I de fall de drivs kommersiellt är de kopplade till en specifik hårdvara/mjukvara och står inte för den öppenhet och neutralitet som Visual Arena gör. Detta har vi haft som utgångspunkt från starten av Visual Arena och ser att det är nödvändigt med offentlig och akademisk grundfinansiering för att skapa dessa konkurrensfördelar samt växla upp finansieringen med projektmedel samt näringslivsinsatser.

Under åren har stadstutvecklingsprojekten Centrala Älvstaden och Västsvenska paketet stått för den största delen av användandet av Visual Arena och projekten ser ett fortsatt stort behov av detta under utvecklingen av projekten framöver.

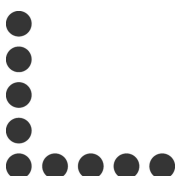


Under åren innan 2011 flyttade flera nystartade företag inom visualiseringsområdet från Göteborg pga bristen på utrustning tillgänglig för företag, något som flera andra städer då kunde erbjuda dem. Idag har Göteborg med Visual Arena etablerat sig nationellt och kan anses som en av de främsta platserna för visualisering i landet. Detta kan vara en del i att vi idag har flera företag som vuxit inom visualisering, tex Alten, Berge, Dassault mfl som använder sig av VAL.

Akademiskt kan vi se hur intresset för visualisering sedan ökat genom ett stigande antal tjänster, kurser och projekt inom området. 2014 startade samarbetet Visual Arena Research (VAR), en centrumbildning som stärker, samlar och utvecklar forskning och undervisning inom visualisering på Chalmers, Göteborgs universitet och Sahlgrenska universitetssjukhuset. Chalmers och GU har skapat nya tjänster inom visualisering, däribland en professur i Arkitektur och Visualisering, samt flera lektorstjänster, forskarassistenttjänster, post-docs och doktorandtjänster. Exempel på projekt är de VINNOVA-finansierade *GO:SMART* och *SendSmart*, som båda hade båda visualisering som delprojekt. Visualisering kom här att bli ett viktigt verktyg som brygga mellan de båda projekten. En efterföljare till dessa projekt är det europeiska transportprojektet *CIVIC*, med start 2016, där dialoger med medborgare ingår som en del. Ett annat projekt inom utveckling av dialogverktyg är *Bridging the Gap: Children and Planners Co-Creating the Urban Space*, finansierat av FORMAS, 2014-2015. Det här är ett av flera projekt som studerar användningen av spel.

Medicin och hälsa är ett område där visualisering anses ha en stor potential. Sahlgrenska Universitetssjukhuset gick med i VAR för att kunna undersöka och utveckla hur visualisering kan användas inom vården. Nätverket och medlemsföretagen associerade till Visual Arena uppskattas mycket. Vi har kunnat genomföra seminarier och workshops på Visual Arena, samt nya projekt har också beviljats genom denna process, bl a *Förbättrad vård i hybridsalen*, finansierat av Vetenskapsrådet med start 2016.

Visual Arena ger visualiseringssamarbetet en stark identitet och det finns en utvecklad samverkan med övriga visualiseringscentrum i Sverige som är av stor vikt. Speciellt betydelsefullt för framtida utveckling av visualiseringsområdet är hur vi lyckats att få större delen av Sveriges universitet att enas om att visualisering är ett viktigt område. Vi har fått gehör för att det finns ett stort behov av att skapa en nationell infrastruktur inom området, som syftar till en pool av visualiseringsexperten som stöd för forskare i att kunna nyttja visualisering på bästa möjliga sätt. Om vi lyckas med att få detta storskaliga infrastrukturprojekt finansierat så kommer Visual Arena vara den självklara platsen för noden i västra Sverige.

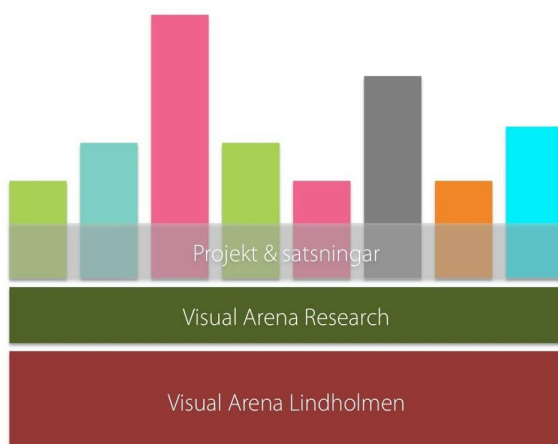


Förslag

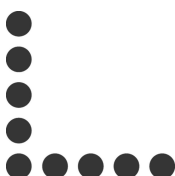
Då både akademi, offentlig verksamhet och näringsliv fortsatt har behov av Visual Arenas teknik och verksamhet föreslås att grundverksamheten fortsätter att fungera som den gör idag. Med nätverk, mötesplats, teknik samt arbetsplatser etablerade som grundverksamhet ges i sin tur möjlighet att ta ett nästa steg och identifiera satsningsområden utifrån Visual Arenas verksamhetsområde.

För att kunna arbeta med nya satsningsområden är Göteborgs Stads finansiering på grundverksamheten essentiell. Detta möjliggör arbete som kan växlas upp mot den finansiering Göteborgs stad går in med. Denna uppväxling kan exempelvis ske via EU medel såsom strukturfonder eller via andra finansiärer som vänder sig mot området.

Satsningsområden innebär att Göteborg och Västra Götaland inom 5 år kan bli en viktig nod för dessa ämnen vilket bidrar till nationell och internationell uppmärksamhet, ökad sysselsättning och nya etableringar och investeringar.



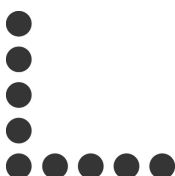
Förslag till fortsatt verksamhet med basfinansiering till **Visual Arena Lindholmen** från Göteborgs Stad, Västra Götalandsregionen samt Chalmers & Göteborgs universitet (tekniker). Kompletteras av akademiska centrubildningen **Visual Arena Research** vid Chalmers, Göteborgs universitet & Sahlgrenska Akademin samt kontinuerlig uppväxling i form av **riktade projekt & satsningar** med finansiering från tex Vinnova, Tillväxtverket, strukturfonder mm.



Framställan Visual Arena Lindholmen 2017-2021

Med utgångspunkt från verksamheten och den fysiska miljöns utveckling och innehåll under de fyra första verksamhetsåren, i kombination med de utvecklingssteg som diskuterats i en mängd olika forum ser förslaget till plan för Visual Arena Lindholmen 2017-2021 ut som följer;

- Den befintliga fysiska miljön och verksamheten skall fortgå på samma nivå och omfattning som idag.
- Upphandlingen av det storskaliga displaysystemet som gjordes under första fasen bedöms vara funktionellt och attraktivt även under den kommande perioden. Dock behöver uppgraderingar och utvecklingssteg tas.
- Ett flertal utvecklingsområden har identifierats utöver de idag befintliga. Dessa omfattar bland annat: ledningssystem (visualisering), virtuell produktutveckling, simulering, medicin och hälsa.
- Satsningar skall göras för att öppna Visual Arena för medborgare, allmänheten och speciellt unga. Satsningen omfattar både utökade lokaler, innehåll och personell förstärkning. För staden öppnar sig möjligheten att än mer nyttja Visual Arena för medborgardialoger, projektgenomgångar, beslutsmöten etc. I stadens ambitioner inom digitalisering bör arbetsmetoder inom förvaltningar och bolag successivt styras mot ett större nyttjande av modern teknik. För den kommande perioden föreslås att Lindholmen aktivt arbetar för att stötta stadens utveckling och ambitioner på detta område.
- Konkret innebär detta att resurser hos Visual Arena lägger ett tydligt fokus och prioritering på att aktivera förvaltningar/bolag att utforska och använda sig av faciliteterna och visualiseringstekniken i sitt dagliga arbete och därmed bejaka ett större flöde av t ex kommunikativa aktiviteter såväl som projektpresentationer.
- Grundfinansiärer föreslås fortsatt vara Göteborgs Stad, Västra Götalandsregionen, Chalmers och Göteborgs Universitet. Utöver grundfinansieringen skall det under den kommande 5 års perioden aktivt drivas aktiviteter i syfte att växla upp finansieringen nationellt och/eller EU.
- Lindholmen Science Park är fortsatt värd för Visual Arena, och kan på så sätt bidra till att sammanföra en bred mängd andra nationella satsningar kopplat till Visual Arena och sköta uppföljning, ekonomi samt övrig administration.

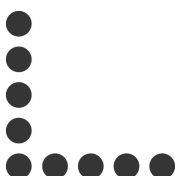


Den grundfinansiering som är nödvändig för den kommande 5 årsperioden, baserat på den föreslagna omfattningen av satsningen är totalt 27.5 MSEK.

Fördelningen föreslås ske enligt:

Göteborgs Stad	16.25 MSEK eller 3.25 MSEK/år
Västra Götalandsregionen	6.25 MSEK eller 1.25 MSEK/år
Chalmers och Göteborgs Universitet	5 MSEK eller 1 MSEK/år

Sammantaget skapas då den nödvändiga grunden för att dels bevara neutraliteten, kunna upprätthålla och utveckla verksamheten samt förutsättningar för uppväxling nationellt och internationellt.





BUSINESS REGION GÖTEBORG

2016-03-07

Tjänsteutlåtande: Carina Larsson

Ärende: Input från BRGs styrelse kring processen för ”Långsiktig målbild för näringslivsutveckling”

I det fortsatta arbetet med att sätta processen kring rubricerat uppdrag, genomförs en första diskussion med BRGs styrelse för input och synpunkter.

Bakgrund:

BRG har utifrån ägardialog med Göteborg Stadshus AB mottagit en handlingsplan med utpekade aktiviteter.

Ett av uppdragen är ”Långsiktig målbild för näringslivsutveckling”. Detta uppdrag är två-delat;

Det regionala perspektivet, inklusive arbetsmarknadsregion, är väsentligt för framtiden.

- BRG ska, i samverkan med Stadshus, utarbeta en långsiktig målbild mot 2025, för hur en ledande näringslivsorganisation ska utvecklas.
- BRG ska utarbeta förslag till regionala samverkansmodeller, med ovanstående målbild som utgångspunkt, med GR, VGR och övriga relevanta organisationer.

Tidplan:

BRG skall utarbeta förslag på hur regionala samverkansmodeller kan se ut givet målbilden. Detta kräver en djupare förankringsprocess med bl a Göteborgsregionens kommunalförbund vilket inletts, men kommer att ta betydligt längre tid att arbeta fram än angiven tidsram.

BRGs styrelse har tagit ställning till ärendet samt tidplanen och lämnat förslag till Stadshus AB att förlänga tidplanen till åtminstone årsskiftet 2016.

Påbörjad process för målbild respektive regional samverkansmodell:

- Startade ett gemensamt arbete med GR hösten 2014 om ett förtydligt samverkansavtal. I väntan på resultatet av diskussionerna kring ägarfrågor rörande Göteborg & Co mellan GR och Stadshus AB, avvaktar BRG med fortsatt arbete i frågan.

- En workshop med Göteborgsregionens kommundirektörer kring ”Regional samverkan för näringslivsutveckling” ägde rum den 29 januari. Kommundirektörsgruppen uttalar en tydlig beredskap att tillsammans med BRG fortsätta arbetet med att förtydliga och utveckla det strategiska och operativa näringslivssamarbetet i Göteborgsregionen, med fokus på vad som ska åstadkommas och hur. Detta hänger också ihop med att många utvecklingsfrågor har att vinna på det regionala perspektivet. Dessa strategiska frågor behöver uppdateras och förtydligas. Under workshopen uttryckte kommundirektörerna att man upplever ett gap/tydlig koppling mellan organisationerna på ”ägarnivå” samt ned på kommunnivå.
- BRGs ledningsgrupp genomförde en inledande diskussion den 10 februari kring de fyra olika uppdragen från Stadshus AB. Man berörde bl a frågeställningar, tidplan, vilka som ska involveras etc. En intern arbetsgrupp bildades: Carina, Patrik, Kenny, Anna-Lena, Henrik och Maria.
- BRG styrelse tog beslut 15 februari om reviderad tidplan för uppdraget att förlänga tidplanen till åtminstone 2016-12-31.

Förslag på fortsatt process:



Patrik Andersson

Patrik Andersson, VD



Handlingsplan från ägardialog med Business Region Göteborg (BRG) den 2 november 2015

Beslutad på Göteborgs Stadshus ABs styrelsemöte den 30 november 2015

Aktivitet	Ansvar	Tidplan
<p>Utvärderingsmetod samt tydliga effektmål för Klustrets verksamheter</p> <p>I KFs uppdrag till BRG från bolagsutredningen ingår att utarbeta metoder för utvärdering av bolagens verksamheter med utgångspunkt i uppdrag och formulerade mål. Därutöver är det viktigt att visa tydliga effekter, och besluta effektmål för verksamheterna. Uppgiften är av prioriterad karaktär. BRG ska snarast uppfylla ovanstående uppdrag.</p>	Styrelsen i BRG	Beslut Styrelsen i Stadshus AB Mars 2016
<p>Långsiktig målbild för näringsutveckling</p> <p>Det regionala perspektivet, inklusive arbetsmarknadsregion, är väsentligt för framtiden. BRG ska, i samverkan med Stadshus, utarbeta en långsiktig målbild mot 2025, för hur en ledande näringslivsorganisation ska utvecklas. BRG ska utarbeta förslag till regionala samverkansmodeller, med ovanstående målbild som utgångspunkt, med GR, VGR och övriga relevanta organisationer.</p>	Styrelsen i BRG	Beslut Styrelsen i Stadshus AB Senast maj 2016
<p>Utveckla relationer med förvaltningar/bolag</p> <p>BRG har ett definierat processansvar för flera stadenövergripande frågor, bland annat Företagsklimatet. BRG ska utveckla en modell för hur man lever upp till Kommunfullmäktiges mål och samtidigt interagerar, stödjer och ställer krav på relevanta förvaltningar och bolag för att nå målen. BRG ska beskriva sin roll och samverkansmodell i de frågeställningar där man inte har ett definierat leveransansvar.</p>	Styrelsen i BRG	Information Styrelsen i Stadshus AB April 2016

Framtidens kompetens	Styrelsen i BRG	Information
<p>Förmågan att skapa insikt kring vilka kompetenser som både näringsliv och övriga aktörer kommer att behöva i framtiden är väsentlig för att lyckas utveckla Göteborgsregionen i rätt riktning</p> <p>BRG ska visa hur man interagerar med näringslivet för att förstå framtidens behov av kompetensförsörjning.</p> <p>BRG ska visa vilken samverkan man har med relevanta organisationer för att säkerställa att information används.</p>		<p>Styrelsen i Stadshus AB</p> <p>Mars 2016</p>

30 november 2015

Peter Berggren
Göteborgs Stadshus AB
Bolagsansvarig, Näringsliv