

Zuschussprogramme für die Investition in Entwicklung und Anschaffung von XR-Technologien

| Fördermaßnahme | Fördervoraussetzungen | Umfang und Höhe der Zuwendungen | Was wird konkret hinsichtlich XR-Technologie gefördert? |
|--|--|--|--|
| <u>go-digital</u> | <ul style="list-style-type: none"> Unternehmen mit < 100 Mitarbeitenden und einem Jahresumsatz von max. 20 Mio. € Startups | <ul style="list-style-type: none"> Förderquote: 50 % Förderumfang: max. 30 Beratertage für max. sechs Monate Für einen Beratertag sind Ausgaben bis zu 1.100 € je Tagewerk zu 50 % förderfähig | <ul style="list-style-type: none"> Beratungs- und Umsetzungsleistungen zu Digitalisierungsprojekten, die durch autorisierte Beratungsunternehmen erbracht werden |
| <u>go-inno</u> | <ul style="list-style-type: none"> Unternehmen mit < 100 Mitarbeitenden und einem Jahresumsatz von max. 20 Mio. € Startups | <ul style="list-style-type: none"> Förderquote: 50 % Förderumfang: max. 30 Beratertage für max. sechs Monate Für einen Beratertag sind Ausgaben bis zu 1.100 € je Tagewerk zu 50 % förderfähig | <ul style="list-style-type: none"> Management- und Beratungsleistungen zur Vorbereitung und Durchführung von Produkt- und technischen Verfahrensinnovationen, die durch autorisierte Beratungsunternehmen erbracht werden |
| <u>Digital Jetzt</u> | <ul style="list-style-type: none"> Unternehmen mit drei bis 499 Mitarbeitenden und einem Jahresumsatz von max. 20 Mio. € Startups mit signifikantem Geschäftsbetrieb Freiberufler*innen | <ul style="list-style-type: none"> Kleine Unternehmen (< 50 Mitarbeitende): 40 % Mittlere Unternehmen (< 250 Mitarbeitende): 35 % Mittelstand (< 500 Mitarbeitende): 30 % Min. 17.000 €, Max. 50.000 € | <ul style="list-style-type: none"> Anschaffung von neuer Hard- und Software Investitionen in die Qualifizierung der Mitarbeitenden |
| <u>KMU-innovativ: Informations- und Kommunikationstechnologie sowie Interaktive Technologien für Gesundheit und Lebensqualität</u> | <ul style="list-style-type: none"> Unternehmen mit < 250 Mitarbeitenden und einem Jahresumsatz von max. 50 Mio. € oder einer Bilanzsumme von max. 43 Mio. € Im Rahmen von Verbundprojekten: Hochschulen, außeruniversitäre Forschungseinrichtungen und große Unternehmen Verbände, Vereine | <ul style="list-style-type: none"> Bemessungsgrundlage für Zuwendungen an Unternehmen sind die zuwendungsfähigen projektbezogenen Kosten, die in der Regel bis zu 50 % anteilsfinanziert werden können Bemessungsgrundlage für Hochschulen, Forschungs- und Wissenschaftseinrichtungen und vergleichbare Institutionen sind die zuwendungsfähigen projektbezogenen Ausgaben, die zu max. 100 % gefördert werden können | <ul style="list-style-type: none"> Risikoreiche industrielle Forschungs- und vorwettbewerbliche Entwicklungsvorhaben, die technologieübergreifend und anwendungsbezogen sind Technologiebereiche: Datenwissenschaft, Informationstechnologien, Industrie 4.0 (DII) oder Kommunikationssysteme, IT-Sicherheit (KIS) Anwendungsfelder/Branchen: Automobil und Mobilität, Maschinenbau und Automatisierung, Gesundheit und Medizintechnik, Logistik und Dienstleistungen, Energie und Umwelt sowie Daten- und IKT-Wirtschaft |
| <u>Zentrales Innovationsprogramm Mittelstand (ZIM)</u> | <ul style="list-style-type: none"> Unternehmen aller Branchen mit < 1.000 Mitarbeitenden Unternehmen mit 500 bis 999 Mitarbeitenden sind nur in Kooperation mit einem Unternehmen mit < 250 Mitarbeitenden förderfähig | <ul style="list-style-type: none"> Abhängig von der Projektform und der Unternehmensgröße: 25 bis 60 % Max. 550.000 € | <ul style="list-style-type: none"> Innovations- und Technologieprojekte mit hohem technologischem und wirtschaftlichem Risiko, Durchführbarkeitsstudien, Leistungen zur Markteinführung Zuwendungsfähig sind unter anderem Personalkosten und Kosten für projektbezogene Aufträge an Dritte |

| Fördermaßnahme | Fördervoraussetzungen | Umfang und Höhe der Zuwendungen | Was wird konkret hinsichtlich XR-Technologie gefördert? |
|--|--|--|--|
| <u>Steuerliches Forschungszulagengesetz (FZulG)</u> | <ul style="list-style-type: none"> Steuerpflichtige Unternehmen unabhängig von Größe, Rechtsform und Branche | <ul style="list-style-type: none"> Steuererstattung 25 % der förderfähigen Aufwendungen bei einer max. Bemessungsgrundlage von 4 Mio. € Max. 1 Mio. € pro Geschäftsjahr | <ul style="list-style-type: none"> Neuentwicklungen, Prototypen oder Pilotanlagen sowie Neu- und Weiterentwicklungen von Produkten Eigenbetriebliche Forschung, Auftragsforschung und Forschung in Kooperation mit anderen Unternehmen Grundlagenforschung, angewandte Forschung, experimentelle Entwicklung Zuwendungsfähig sind unter anderem Personalkosten und Kosten für projektbezogene Aufträge an Dritte |
| <u>Mittelstand Innovativ und Digital (MID) – Digitalisierung (NUR FÜR UNTERNEHMEN IN NRW!)</u> | <ul style="list-style-type: none"> Kleinst- und kleine Unternehmen mit < 50 Mitarbeitenden und einem Jahresumsatz von max. 10 Mio. € Mittlere Unternehmen mit < 250 Mitarbeitenden und einem Jahresumsatz von max. 50 Mio. € Startups | <ul style="list-style-type: none"> Kleinst- und kleine Unternehmen: 80 % Mittlere Unternehmen: 60 % Min. 5.000 €, Max. 15.000 € | <ul style="list-style-type: none"> Analyse und Umsetzung eines konkreten Digitalisierungsprojekts Externe Begleitung für die (Weiter-) Entwicklung digitaler Produkte, Dienstleistungen und Produktionsverfahren Beratungs-, Entwicklungs- oder Umsetzungstätigkeiten durch Hochschulen, Forschungseinrichtungen oder Unternehmen |
| <u>Förderprogramm Games/ Interaktive Inhalte der Film- und Medienstiftung NRW (NUR FÜR UNTERNEHMEN IN NRW)</u> | Unternehmen und gewerbetreibende Personen, die <ul style="list-style-type: none"> digitale Spiele oder interaktive Inhalte entwickeln und produzieren. vor der Antragstellung ein Beratungsgespräch führen. | <ul style="list-style-type: none"> Konzeptentwicklungen: Zuschuss von max. 80 %/Max. 20.000 € Prototypentwicklung: Zuschuss von max. 80 %/Max. 100.000 € Herstellungsförderung: bedingt rückzahlbares, zinsloses Darlehen: max. 50 %/Max. 500.000 € | <ul style="list-style-type: none"> Entwicklung und Produktion von Computer- und Videospielen und interaktiven Inhalten aus den Bereichen VR/AR, Web und Mobile |
| <u>Computerspieleförderung des Bundesministeriums für Digitales und Verkehr (BMDV)</u> | Unternehmen, die die Entwicklung des Spiels verantwortlich leiten und prägen. Die Antragstellung durch Einzelpersonen ist nicht möglich. | <ul style="list-style-type: none"> Projekte mit Entwicklungskosten von bis zu 2.000.000 €: max. 50 % Projekte mit Entwicklungskosten von 2.000.000 € bis 8.000.000 €: 25 bis 50 % Projekte mit Entwicklungskosten von > 8.000.000 €: max. 25 % | <ul style="list-style-type: none"> Prototypenentwicklung und Produktion von digitalen interaktiven Spielen. Neben neuen Spielen können dies auch Portierungen von existierenden Spielen auf neue Plattformen oder umfangreiche Erweiterungen für bereits veröffentlichte Spiele sein. |



Dr. Dorit Meyer

Leitmärkte und Innovation
0221 99501-207
dorit.meyer@koeln.business

Alle Informationen zu unserer Fördermittelberatung für Unternehmen finden Sie [hier](#).