

Richtlinien des Landes Berlin für das Programm „Transfer BONUS“ zur Förderung

- **des Technologie- und Wissenstransfers von
Wissenschafts- bzw. Forschungseinrichtungen sowie**
- **des Designtransfers**
- **des Gamification- / Extended Reality Transfers**

in KMU

zur Gewährung von Zuschüssen aus Mitteln der Bund-Länder Gemeinschaftsaufgabe „Verbesserung der regionalen Wirtschaftsstruktur“ (GRW) und des Landes Berlin

1. Zuwendungszweck, Rechtsgrundlage

Das Land Berlin gewährt nach Maßgabe dieser Richtlinien, der Landeshaushaltsordnung (LHO) und deren Ausführungsvorschriften (AV) sowie des aktuellen Koordinierungsrahmens der Gemeinschaftsaufgabe "Verbesserung der regionalen Wirtschaftsstruktur" projektbezogene Zuschüsse.

Bei den Zuschüssen handelt es sich um eine De-minimis-Beihilfe gemäß Verordnung (EU) Nr. 2023/2831 der Kommission vom 13. Dezember 2023 über die Anwendung der Artikel 107 und 108 des Vertrags über die Arbeitsweise der Europäischen Union auf De-minimis-Beihilfen (ABl. EU vom 15. Dezember 2023, Reihe L) – sogenannte De-minimis-Verordnung – in der jeweils aktuell geltenden Fassung. Diese Beihilfen müssen sämtliche Voraussetzungen der De-minimis-Verordnung in der jeweils geltenden Fassung erfüllen.

1.1 Technologie- und Wissenstransfer

1.1.1 Gefördert werden Projekte des Technologie- und Wissenstransfers von Wissenschafts- bzw. Forschungseinrichtungen in kleine und mittlere Unternehmen¹ (KMU).

1.1.2 Die für Wirtschaft zuständige Senatsverwaltung hat die IBB Business Team GmbH mit der Durchführung der Fördermaßnahme gemäß diesen Richtlinien beauftragt.

1.1.3 Übergeordnetes Ziel der Förderung ist es, die Innovationsfähigkeit von kleinen und mittleren Unternehmen und ihre Fähigkeit, die Herausforderungen des digitalen Wandels zu meistern, zu stärken, indem der Zugang zu den Erkenntnissen von Wissenschaft und Forschung erleichtert wird.

¹ Maßgeblich für die Einstufung als Kleinunternehmen bzw. als KMU ist die Empfehlung der EU-Kommission vom 06.05.2003 betreffend die Definition der Kleinunternehmen sowie der KMU (ABl. EU L 124/36 vom 20.05.2003). KMU sind demnach Unternehmen, die weniger als 250 Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter beschäftigten und einem Vorjahresumsatz von höchstens 50 Mio. EUR oder einer Jahresbilanzsumme von höchstens 43 Mio. EUR ausweisen. Die Kleinunternehmen sowie die KMU dürfen sich nicht zu 25 % oder mehr im Besitz eines Unternehmens oder im gemeinsamen Besitz von miteinander bzw. über natürliche Personen oder eine Gruppe natürlicher Personen verbundenen Unternehmen befinden, die ihrerseits diese Bedingungen nicht erfüllen.

Das Programm soll in erster Linie die Entwicklung neuer Produkte oder Dienstleistungen von der Idee bis zur Marktfähigkeit und qualitative Verbesserungen bestehender Produkte und Verfahrensweisen unterstützen. Darüber hinaus wird die Weiterentwicklung / Anpassung von technologischen Prozessen, von Formen der Arbeitsorganisation sowie von Geschäftsmodellen von Unternehmen unter Nutzung von Digitalisierungslösungen unterstützt. Erfolge sollen dies über die Einbindung der gesamten Breite der regionalen (öffentlich grundfinanzierten oder gemeinnützig tätigen) Wissenschafts- bzw. Forschungseinrichtungen in den Innovationsprozess von KMU.

Durch niederschwellige Kooperationen zwischen Wissenschaft und Wirtschaft und dem damit verbundenen Technologietransfer, soll die wirtschaftliche Verwertung von Forschungs- und Entwicklungsergebnissen in Berlin verstärkt und beschleunigt werden. Durch die Förderung werden regionale Kompetenzen gebündelt und über die gesteigerte betriebliche Wettbewerbsfähigkeit, Beschäftigung und Wachstum nachhaltig stabilisiert und erhöht.

1.1.4 Projekte des Technologie- und Wissenstransfers können in der Einstiegs- und Standardvariante gefördert werden.

1.2 Designtransfer

1.2.1 Gefördert werden Projekte des Transfers von Design-Know-how in/an KMU, bei denen die Transferleistungen von Unternehmen der Designbranche oder von Hochschulen erbracht werden.

1.2.2 Die für Wirtschaft zuständige Senatsverwaltung hat die Zukunft im Zentrum GmbH mit der Durchführung des Designtransfers gemäß diesen Richtlinien beauftragt.

1.2.3 Ziel der Förderung ist es, kleinen und mittleren Unternehmen den Zugang zu Designleistungen zu erleichtern, und so die Wettbewerbsfähigkeit von Produkten und Dienstleistungen zu stärken.

Gefördert werden ausschließlich Designprojekte und Designmaßnahmen im Rahmen der Entwicklung neuer Produkte und Dienstleistungen bzw. zur erheblichen² qualitativen Verbesserung bereits bestehender Produkte und Dienstleistungen. Die Designprojekte und Designmaßnahmen müssen einen Bezug zur angewandten Forschung und Entwicklung aufweisen.

Ziel ist die möglichst frühzeitige und anwendungsbezogene Einbindung der Gestaltungskompetenz der Designbranche bzw. der Hochschulen in den Innovationsprozess von KMU. Durch die Kooperationen zwischen Designbranche und KMU sollen die regionale Kompetenz gestärkt und der Eintritt in internationale Märkte initiiert bzw. unterstützt werden.

1.2.4 Projekte des Designtransfers können ausschließlich in der Standardvariante gefördert werden.

1.3 Gamification- / Extended Reality Transfer

1.3.1 Gefördert werden Projekte des Transfers von Gamification und / oder Extended Reality (XR) Know-How in/an KMU, bei denen die Transferleistungen von Unternehmen der Games-/Software-/XR-Branche oder von Hochschulen erbracht werden.

² Es muss sich um eine relevante Veränderung handeln, eine bloße Abweichung z.B. von Form, Größe, Nutzergruppen u.ä. wird nicht als erheblich angesehen. Von der Förderung ausgeschlossen sind daher einfache Varianten bereits existenter Produkte sowie Designmaßnahmen mit überwiegend marketingorientierten bzw. kommunikativen Schwerpunkten (z.B. Brand Design, Corporate Design, Website Relaunches)

Gamification bezeichnet die Übertragung von spieltypischen Elementen und Vorgängen in spielfremde Zusammenhänge mit dem Ziel der Entwicklung eines Produktes oder einer Dienstleistung, das / die eine Verhaltensänderung und Motivationssteigerung bei Anwenderinnen und Anwendern bewirkt.

Extended Reality (XR) umfasst die Konzepte Augmented Reality (AR, augmented, engl.: erweitert), Mixed Reality (MR, mixed: gemischt), Virtual Reality (VR, virtual, engl.: virtuell) und Augmented Virtuality (AV).

1.3.2 Die für Wirtschaft zuständige Senatsverwaltung hat die zukünftig im Zentrum GmbH mit der Durchführung des Gamification- / Extended Reality Transfers gemäß diesen Richtlinien beauftragt.

1.3.3 Ziel der Förderung ist es, kleinen und mittleren Unternehmen den Zugang zu Gamificationleistungen und XR-Anwendungen zu erleichtern, und so die Wettbewerbsfähigkeit von Produkten und Dienstleistungen zu stärken.

Gefördert werden ausschließlich Projekte und Maßnahmen im Rahmen der Entwicklung neuer Produkte und Dienstleistungen bzw. zur erheblichen qualitativen Verbesserung bereits bestehender Produkte und Dienstleistungen.

Ziel ist die möglichst frühzeitige und anwendungsbezogene Einbindung der Gestaltungs- und Digitalisierungskompetenz der Games-/ Software-/ XR-Branche bzw. der Hochschulen in den Innovationsprozess von KMU. Durch die Kooperationen zwischen Games-/ Software-/ XR-Branche und KMU sollen die regionale Kompetenz gestärkt und der Eintritt in internationale Märkte initiiert bzw. unterstützt werden.

1.4 Ein Rechtsanspruch auf die Gewährung einer Zuwendung besteht nicht. Vielmehr entscheidet die bewilligende Stelle aufgrund ihres pflichtgemäßen Ermessens im Rahmen der verfügbaren Haushaltsmittel.

2. Gegenstand der Förderung

2.1 Einstiegsvariante

In der Einstiegsvariante werden die Ausgaben für externe wissenschaftliche Fragestellungen (beispielsweise im Vorfeld der Entwicklung eines neuen oder veränderten Produkts, einer neuen oder veränderten Dienstleistung oder einer Verfahrensinnovation) gefördert, die im Zusammenhang mit der ersten konkreten Kooperation des Unternehmens mit einer Wissenschafts- bzw. Forschungseinrichtung anfallen³.

2.2 Standardvariante

2.2.1 Technologie- und Wissenstransfer

In der Standardvariante werden Ausgaben für externe planungs-, entwicklungs- und umsetzungsorientierte Forschungs- und Entwicklungstätigkeiten gefördert, die darauf ausgerichtet sind, neue oder veränderte Produkte, Dienstleistungen und Produktionsverfahren

³ Nicht gefördert werden daher Unternehmen, die bereits ein Landes-, Bundes- oder EU-Projekt der angewandten Forschung und Entwicklung unter Beteiligung einer Wissenschaftseinrichtung als Kooperationspartner oder Unterauftragnehmer durchgeführt haben. Von der Förderung ebenfalls ausgeschlossen sind Unternehmen, deren Gesellschafterinnen und Gesellschafter, Geschäftsführung, Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter und ggf. Aufsichtsrats- oder Beiratsmitglieder aktuell oder zuvor an dem relevanten Institut der Wissenschafts- bzw. Forschungseinrichtung, das mit der Leistung beauftragt wird, tätig sind oder waren.

- bis zur Markt- bzw. Fertigungsreife auszugestalten oder
- im Bereich der Digitalisierung zu entwickeln (Anbieter) oder im eigenen Unternehmen zu implementieren (Anwender). Dies umfasst insbesondere Vorhaben aus den Technologiefeldern: Kommunikationstechnik, Sensorik, eingebettete Systeme, Aktorik, Mensch-Maschine-Schnittstelle (Verhaltensmodelle, Assistenzsysteme), Software / Systemtechnik (einschließlich Security & Safety-Technologien) und Standards / Normung zu den vorgenannten Technologiefeldern.

2.2.2 Designtransfer

Es werden in der Standardvariante nur Ausgaben für externe planungs-, entwicklungs- und umsetzungsorientierte Maßnahmen und Tätigkeiten zum Design gefördert, die darauf ausgerichtet sind, neue oder erheblich veränderte Produkte, Dienstleistungen und Produktionsverfahren bis zur Markt- bzw. Fertigungsreife auszugestalten.

2.2.3 Gamification- / Extended Reality Transfer

Es werden in der Standardvariante nur Ausgaben für externe planungs-, entwicklungs- und umsetzungsorientierte Maßnahmen und Tätigkeiten zur Gamification und zur Anwendung von XR-Technologien gefördert, die darauf ausgerichtet sind, neue oder erheblich veränderte Produkte, Dienstleistungen und Produktionsverfahren bis zur Markt- bzw. Fertigungsreife auszugestalten, oder diese im eigenen Unternehmen zu implementieren (Anwender).

2.2.4 Die Standardvariante kann mehrfach, in einem Zeitraum von drei aufeinanderfolgenden Kalenderjahren jedoch höchstens für drei jeweils klar voneinander abgegrenzte Projekte (die aufeinander aufbauen können⁴), bewilligt werden. Die Standardvariante Digitalisierung im Bereich Technologie- und Wissenstransfer kann nur einmalig in Anspruch genommen werden. Die Standardvariante kommt auch in Frage, wenn bereits die Einstiegsvariante für ein vorhergehendes, eigenständiges Projekt bewilligt wurde⁵.

2.3 Eine Kumulation des Zuschusses mit anderen Bundes- oder Landesprogrammen ist ausgeschlossen.

2.4 Nicht gefördert werden Leistungen, die üblicherweise zum Standardangebot von kommerziellen Forschungs- und Entwicklungs-Dienstleistern (FuE) und Beratungsunternehmen zählen.

3. Zuwendungsempfänger

3.1 Gefördert werden kleine und mittlere gewerbliche Unternehmen, die nach den aktuellen Regelungen der Gemeinschaftsaufgabe „Verbesserung der regionalen Wirtschaftsstruktur“ (GRW) förderfähige Tätigkeiten ausüben und deren Projekt dem Bereich „angewandte Forschung und Entwicklung (FuE)“ zugeordnet werden kann⁶. Unternehmen, die die Fördervoraussetzungen der GRW nicht erfüllen, können ausschließlich aus Mitteln des Landes Berlin gefördert werden.

⁴ Nicht intendiert ist die Zerlegung eines umfangreicheren FuE Vorhabens in mehrere/viele Einzelvorhaben über den Transfer BONUS.

⁵ Nicht gefördert werden Unternehmen, deren Gesellschafterinnen und Gesellschafter, Geschäftsführung, Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter und ggf. Beiratsmitglieder in dem Institut der Wissenschafts- bzw. Forschungseinrichtung, das mit der Leistung beauftragt wird, tätig sind.

⁶ Freiberuflerinnen und Freiberufler erfüllen diese Voraussetzungen nicht.

Unternehmen der Sozialen Ökonomie⁷ können auch gefördert werden, sofern sie die Voraussetzungen nach den Ziffern 3.2 bis 3.5 dieser Richtlinien erfüllen.

- 3.2 Antragsberechtigt in der Einstiegs- und in den Standardvarianten sind technologieorientierte, rechtlich selbständige kleine und mittlere Unternehmen, die eigene Produkte, Verfahren oder Dienstleistungen entwickeln und diese am Markt einführen (wollen).
- 3.2.1 Die Standardvariante Digitalisierung im Bereich Wissens- und Technologietransfer kann von technologieorientierten, rechtlich selbständigen kleinen und mittleren Unternehmen des produzierenden Gewerbes sowie des produktionsnahen Dienstleistungsgewerbes (einschließlich Softwareunternehmen) beantragt werden, die entweder eigene innovative Produkte, Verfahren oder Dienstleistungen im Bereich der Digitalisierung entwickeln und diese am Markt einführen (wollen) oder derartige Technologien im eigenen Unternehmen implementieren (wollen).
- 3.3 Schließen sich mehrere KMU zur Realisierung eines größeren Projektes zusammen, so können mehrere Transfer Boni kumuliert werden. Hierzu bedarf es pro Unternehmen einer separaten Antragstellung.
- 3.4. Nicht technologieorientierte, rechtlich selbständige KMU sind in begründeten Ausnahmefällen antragsberechtigt, sofern das Projekt einen ausgeprägten Technologiebezug aufweist.
- 3.5 Die antragstellenden Unternehmen müssen ihren Sitz, mindestens jedoch eine Betriebsstätte⁸ in Berlin haben.

4. Zuwendungsvoraussetzungen

- 4.1 Das Projekt muss technisch umsetzbar erscheinen.
- 4.2 Das Projekt soll im Land Berlin durchgeführt werden.
- 4.3 Die Wissenschafts- bzw. Forschungseinrichtung bzw. das Design-/Gamification-/Software-/XR-Unternehmen hat Sitz/Betriebsstätte in Berlin oder/und Brandenburg.
 - 4.3.1 Technologie- und Wissenstransfer
Kooperationen sind grundsätzlich mit Wissenschafts- bzw. Forschungseinrichtungen einzugehen, die öffentlich (grund)finanziert oder gemeinnützig tätig im Sinne der Abgabenordnung sind⁹.
 - 4.3.2 Designtransfer
Unternehmen der Designbranche können nur dann beauftragt werden, wenn ihre Qualifikation und ihr Angebot den erwarteten Leistungsanforderungen des antragstellenden Unternehmens entsprechen.

⁷ Dazu zählen Unternehmen, deren Geschäftsmodell einen ökologischen, sozialen oder gesellschaftlichen Mehrwert bietet. Auch Unternehmen der Sozialen Ökonomie sind überwiegend am Markt tätig und auf die Erzielung von Markteinkommen im Wettbewerb mit anderen Anbietern ausgerichtet, wobei die Gewinnmaximierung kein primäres Ziel ist.

⁸ Eine Betriebsstätte ist ein gesellschaftsrechtlich unselbständiger aber räumlich klar definierter und abgegrenzter Teil eines Unternehmens, der dadurch gekennzeichnet ist, dass er sich als feste, auf Dauerhaftigkeit angelegte Büro- und/oder Fertigungsörtlichkeit darstellt, von der aus kontinuierlich eine unternehmerische Tätigkeit ausgeübt wird. Befindet sich der Sitz des Unternehmens außerhalb Berlins, sollte die Berliner Betriebsstätte eine eigenständige Firmenadresse, Firmentelefon und Firmenmailadresse haben. Die Betriebsstätte muss derart personell und technisch ausgestattet sein, dass zum einen der Zweck der Förderung erfüllt und zum anderen eine Umsetzung der Ergebnisse des Vorhabens am Standort gewährleistet werden kann. Diese Anforderungen gelten gleichermaßen für einen Unternehmenssitz in Berlin.

⁹ Andere Wissenschafts- bzw. Forschungseinrichtungen können nur beauftragt werden, wenn deren projektbezogene Qualifikation / Leistungen Alleinstellungsmerkmale aufweisen. Diese sind vom Antragsteller im Rahmen der Projektbeschreibung (Anlage des Antrages) nachzuweisen.

Dieses ist vom antragstellenden Unternehmen im Rahmen der Projektbeschreibung (Anlage des Antrags) nachzuweisen.

4.3.3 Gamification- / Extended Reality Transfer

Unternehmen der Games-/ Software-/ XR-Branche können nur dann beauftragt werden, wenn ihre Qualifikation und ihr Angebot den erwarteten Leistungsanforderungen des antragstellenden Unternehmens entsprechen. Dieses ist vom antragstellenden Unternehmen im Rahmen der Projektbeschreibung (Anlage des Antrags) nachzuweisen.

4.4 Die gesicherte Finanzierung des Projektes ist in geeigneter Form nachzuweisen.

5. Art, Umfang und Höhe der Zuwendung

5.1 Art der Zuwendung¹⁰

Die Zuwendung wird zweckgebunden in Form einer Projektförderung als nicht rückzahlbarer Zuschuss gewährt, für die

- Einstiegsvariante, bei einem Projektvolumen von bis zu 7.500 EUR im Wege der Vollfinanzierung, bei einem darüber liegenden Projektvolumen im Wege der Festbetragsfinanzierung.
- Standardvariante, im Wege der Anteilfinanzierung bis zu 70% der förderfähigen Ausgaben.
- Standardvariante Digitalisierung im Bereich Technologie- und Wissenstransfer, im Wege der Anteilfinanzierung bis zu 70% der förderfähigen Ausgaben.

5.2 Umfang der Förderung

5.2.1 Die Laufzeit eines Projektes in der Einstiegs- und Standardvariante soll 6 Monate nicht überschreiten.

5.2.2 Die Laufzeit eines Projektes in der Standardvariante Digitalisierung im Bereich Technologie- und Wissenstransfer soll 12 Monate nicht überschreiten.

5.2.3 Die Laufzeit eines Projektes in der Standardvariante im Bereich Gamification/ XR soll 12 Monate nicht überschreiten.

5.2.4 Die Leistung der Wissenschaftseinrichtung bzw. des Design- oder Games-/ Software-/ XR-Unternehmens sollte unter Bezugnahme auf den Transfer BONUS innerhalb von 3 Monaten beauftragt werden.

¹⁰ Der Transfer BONUS Design und der Transfer BONUS Gamification werden ausschließlich als Standardvariante gewährt.

5.3 Höhe der Zuwendung¹¹

5.3.1 Einstiegsvariante

Das Projektvolumen ist nicht auf einen Höchstbetrag begrenzt, die Zuwendung darf allerdings 7.500 EUR nicht überschreiten.

5.3.2 Standardvariante

Das Projektvolumen ist nicht auf einen Höchstbetrag begrenzt, die Zuwendung darf allerdings 15.000 EUR nicht überschreiten. Bei der Standardvariante Digitalisierung im Bereich Wissens- und Technologietransfer darf die Zuwendung einen Betrag von 45.000 EUR nicht überschreiten. Im Bereich Gamification/ XR darf die Zuwendung einen Betrag von 45.000 EUR nicht überschreiten.

5.4 Förderfähige Ausgaben

Förderfähige Ausgaben sind bei den Unternehmen, die vorsteuerabzugsberechtigt sind, die Projektausgaben / das Projektvolumen ohne die darauf entfallende Umsatzsteuer. Förderfähig ist nur die Leistung der Wissenschafts- bzw. Forschungseinrichtung, bezogen auf den Designtransfer die Leistung des Designdienstleisters, bezogen auf den Gamification- / Extended Reality Transfer die Leistung des Gamification-/ Software-/ XR-Dienstleisters auf der Basis eines entsprechend differenzierten Angebotes. Die Anwendung der Vergabevorschriften für nationale Verfahren ist erforderlich.

6. Sonstige Zuwendungsbestimmungen

6.1 Mit Einreichen des Antrages berechtigt das antragstellende Unternehmen die durchführenden Stellen, alle Daten auf Datenträger zu speichern und für Zwecke der Statistik und der Erfolgskontrolle über die Wirksamkeit des Förderprogramms auszuwerten sowie die Auswertungsergebnisse unter Berücksichtigung der datenschutzrechtlichen Regelungen zu veröffentlichen.

6.2 Im Rahmen von Nr. 5 der ANBest-P besteht für den Zuwendungsempfänger/die Zuwendungsempfängerin eine besondere Mitteilungspflicht über Veränderungen gegenüber den Daten des Antrages, die z.B. die Eigentums- und Einflussverhältnisse und den Stand- bzw. Projektdurchführungsort betreffen. Wesentliche Veränderungen können eine Verringerung bzw. den Widerruf der Zuwendung zur Folge haben.

6.3 Die für Wirtschaft zuständige Senatsverwaltung bzw. ein von ihr Beauftragter sowie der Rechnungshof des Landes Berlin sind berechtigt, zur Prüfung der eingereichten Unterlagen, Nachweise und Berichte, Originalbelege, Buchhaltungs- und sonstige Geschäftsunterlagen einzusehen, örtliche Erhebungen durchzuführen und alle erforderlichen Auskünfte zu verlangen.

6.4 Für die Antragstellung ist von juristischen Personen die Registrierung in der Transparenzdatenbank des Landes Berlin erforderlich¹².

6.5 Die Zuwendungen werden in der Zuwendungsdatenbank des Landes Berlin im Internet unter Beachtung der datenschutzrechtlichen Bestimmungen veröffentlicht.

¹¹ Der Transfer BONUS Design und der Transfer BONUS Gamification werden ausschließlich als Standardvariante gewährt.

¹² URL https://www.berlin.de/buergeraktiv/informieren/transparenz/transparenzdatenbank/index.cfm?dateiname=start.cfm&anwender_id=5&login=transparenz

7. Verfahren

7.1 Antragsverfahren

7.1.1 Technologie- und Wissenstransfer

Anträge sind durch die Unternehmen elektronisch bei der IBB Business Team GmbH einzureichen. Der Zugang zu dem elektronischen Antrags- und Verwaltungssystem ist unter www.ibb-business-team.de/transfer-bonus auffindbar. Die für den Antrag notwendigen Unterlagen (vor allem Projektbeschreibung und Angebot einer Wissenschaftseinrichtung) sind elektronisch (Datei-upload) zur Verfügung zu stellen. Es sind die hierfür im Antrags- und Verwaltungssystem hinterlegten Vorlagen zu nutzen.

Bei der Standardvariante Digitalisierung im Bereich Wissens- und Technologietransfer erfolgt nach Feststellung der grundsätzlichen Förderfähigkeit ein Gespräch bei der IBB Business Team GmbH.

7.1.2 Designtransfer

Anträge sind durch die Unternehmen bei der zukunft im zentrum GmbH unter Verwendung der Standardvordrucke zu stellen (www.transferbonusdesign.de).

7.1.3 Gamification- / Extended Reality Transfer

Anträge sind durch die Unternehmen bei der zukunft im zentrum GmbH unter Verwendung der Standardvordrucke zu stellen (www.transferbonusgamification.de).

7.1.4 Mit dem Projekt darf erst nach Erteilung des Zuwendungsbescheides begonnen werden.

7.2 Bewilligungsverfahren

Eine fachliche Begutachtung (Förderfähigkeit, Förderwürdigkeit, Angemessenheit des Projektvolumens) erfolgt durch Fachgutachter anhand eines standardisierten Bewertungssystems.

Die Entscheidung über den Antrag und die Erteilung des Zuwendungsbescheids erfolgen im Rahmen verfügbarer Haushaltsmittel in der Einstiegs- und Standardvariante nach Prüfung der Zuwendungsvoraussetzungen i.d.R. innerhalb von 2 Wochen nach Eingang der vollständigen Antragsunterlagen. Bei der Standardvariante im Bereich Digitalisierung i.d.R. innerhalb von 4 Wochen nach Eingang der vollständigen Antragsunterlagen.

7.3 Anforderungs- und Auszahlungsverfahren, Verwendungsnachweisverfahren

7.3.1 Dem Zuwendungsgeber sind die vom Zuwendungsempfänger/der Zuwendungsempfängerin abgenommene Projektdokumentation in deutscher Sprache, die Originalrechnung der Wissenschaftseinrichtung, bezogen auf den Designtransfer des Designunternehmens, bezogen auf den Gamification- / Extended Reality Transfer des Gamification- / Software- / XR-Unternehmens und der Zahlungsbeleg über den Gesamtbetrag bzw. den Eigenanteil der Rechnung einzureichen. Für Projekte des Technologie- und Wissenstransfer erfolgt die Einreichung der Dokumente über das elektronische Antrags- und Verwaltungssystem. Seitens des Zuwendungsgebers erfolgt neben der rechnerischen Prüfung eine inhaltliche Plausibilitätsprüfung der Zweckerfüllung. Dies entspricht gleichzeitig der Verwendungsnachweisprüfung.

- 7.3.2. Der Zuschuss wird anschließend per Überweisung an den Zuwendungsempfänger/die Zuwendungsempfängerin ausgezahlt. Beim Technologie und Wissenstransfer kann der Zuschuss auf Antrag des Fördernehmers an die Wissenschaftseinrichtung ausgezahlt werden.

7.4 Zu beachtende Vorschriften

- 7.4.1 Für die Bewilligung, Auszahlung und Abrechnung der Zuwendung sowie für den Nachweis und die Prüfung der Verwendung, die Rücknahme oder einen ggf. erforderlichen (Teil-) Widerruf des Zuwendungsbescheids und die (teilweise) Rückforderung der gewährten Zuwendung gelten die Ausführungsvorschriften zu § 23 und § 44 LHO, die §§ 48 bis 49 a Verwaltungsverfahrensgesetz (VwVfG), sowie die Allgemeinen Nebenbestimmungen für Zuwendungen zur Projektförderung (ANBest-P), soweit nicht in diesen Richtlinien bzw. im Zuwendungsbescheid Abweichungen zugelassen sind.
- 7.4.2 Tatsachen, die für die Bewilligung, Gewährung, Rückforderung, Weitergewährung oder das Belassen der Zuwendung von Bedeutung sind, sind subventionserheblich im Sinne des § 264 Strafgesetzbuch (StGB) in Verbindung mit den §§ 2, 3 und 4 des Subventionsgesetzes vom 29. Juli 1976 (GVBL. S. 1711) und § 1 des Landessubventionsgesetzes vom 20. Juni 1977 (GVBL. S. 1126). Zu den subventionserheblichen Tatsachen zählen insbesondere die im Zuwendungsantrag und den beizufügenden Unterlagen sowie die in den Abrechnungsunterlagen (s. Nrn. 7.3/7.4) enthaltenen Angaben. Subventionserhebliche Tatsachen und deren Änderungen sind dem Zuwendungsgeber unverzüglich mitzuteilen.
- 7.4.3 Zu den weiteren für die Förderung relevanten Gesetzen und Regelungen gehören u.a. die EU-Datenschutz-Grundverordnung (DSGVO), das Berliner Datenschutzgesetz (BlnDSG) und das Mindestlohn-gesetz des Landes Berlin (LMiLoG Bln). Sämtliche Vorschriften sind in der jeweils geltenden Fassung anzuwenden.

8. Geltungsdauer

- 8.1 Technologie- und Wissenstransfer
Diese Richtlinien treten am 1. Januar 2025 in Kraft. Sie treten mit Ablauf des 31. Dezember 2026 außer Kraft und gelten für Anträge, die bis zu diesem Zeitpunkt bei der IBB Business Team GmbH über das Antrags- und Verwaltungssystem eingehen.
- 8.2 Designtransfer
Diese Richtlinien treten am 1. Januar 2025 in Kraft. Sie treten mit Ablauf des 31. Dezember 2026 außer Kraft und gelten für Anträge, die bis zu diesem Zeitpunkt bei der zukufft im zentrum GmbH eingehen.
- 8.3 Gamification- / Extended Reality T ransfer
Diese Richtlinien treten am 1. Januar 2025 in Kraft. Sie treten mit Ablauf des 31. Dezember 2026 außer Kraft und gelten für Anträge, die bis zu diesem Zeitpunkt bei der zukunft im zentrum GmbH eingehen.