



**Stadt
Luzern**
Kommunikation

E-Mail

Medien Stadt Luzern

Kreativwirtschaft Stadt Luzern: Ausschreibung Projektförderung 2021

Medienmitteilung

Luzern, 14. Juni 2021

Die Stadt Luzern fördert seit 2016 diverse Projekte und Initiativen im Bereich Kreativwirtschaft. Der Fokus der diesjährigen Ausschreibung liegt auf Digitalen/Hybriden Vermarktungsstrategien sowie Showrooms, Austausch- und Vernetzungsformaten. Es werden insgesamt Fr. 100'000 vergeben. Projekte können bis 10. September 2021 eingereicht werden.

Die Corona-Pandemie stellt bereits seit einem Jahr alle vor grosse Herausforderungen. Das Konsumverhalten hat sich verändert, vieles fand und findet fast ausschliesslich digital statt, ebenso das Networking und der Austausch. Es müssen neue Strategien und Formen entwickelt werden in den Bereichen Vermarktung, Digital Content oder Digitale Events. Die Ausschreibung Kreativwirtschaft 2021 hat deshalb zum Ziel, kreativwirtschaftlich tätige Personen oder Institutionen zu unterstützen, die sich diesen neuen Herausforderungen stellen und welche einen kreativ-künstlerischen Hintergrund haben oder in einem solchen Zusammenhang stehen.

Bewerbungen 2021

Unterstützt werden dieses Jahr Projekte, die eine positive und zukunftsweisende Wirkung haben und die sich auf folgende Inhalte beziehen: Digitale/Hybride Vermarktungsstrategien, Digitale Showrooms, Digitale/Hybride Austausch- und Vernetzungsformate.

Die Ausschreibung und alle weiteren Informationen sind auf der Webseite www.kreativwirtschaft.stadtluzern.ch zugänglich. Bewerbungen für einen Förderbeitrag können bis am **Freitag, 10. September 2021**, eingereicht werden.

Weitere Auskünfte erteilt Ihnen:

Stadt Luzern, Kultur und Sport

Christine Portmann, Fachbereichsleitung Förderung

Telefon: 041 208 80 57

E-Mail: christine.portmann@stadtluzern.ch

Erreichbar: Montag, 14. Juni 2021, 9.30 bis 10.30 Uhr

Stadt Luzern
Kommunikation
Hirschengraben 17
6002 Luzern
Telefon: 041 208 83 00
E-Mail: kommunikation@stadtluzern.ch
www.kommunikation.stadtluzern.ch