

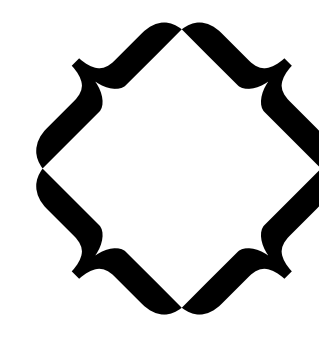


Bundesministerium
für Wirtschaft
und Energie

Die Beauftragte der Bundesregierung
für Kultur und Medien

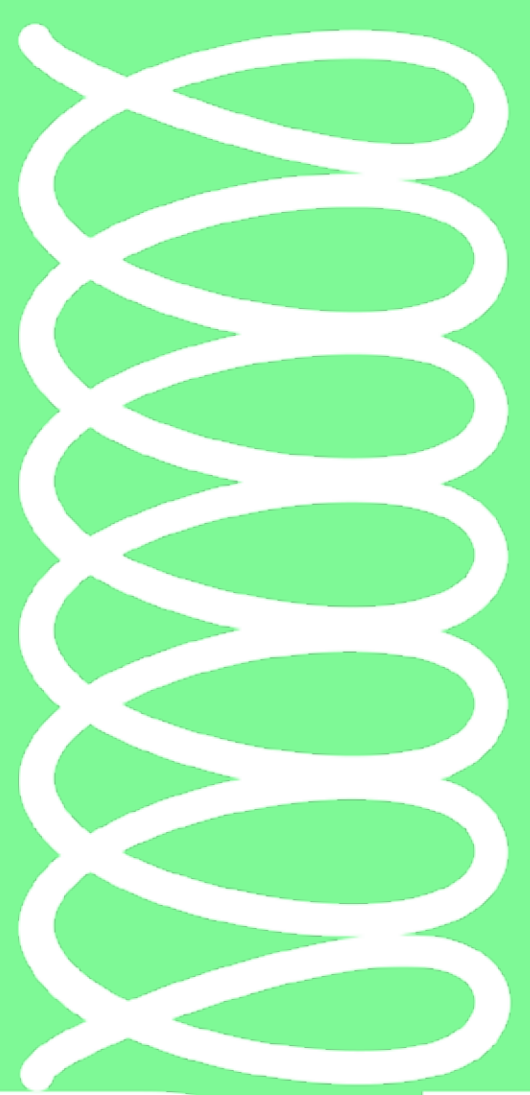


Initiative
Kultur- & Kreativwirtschaft
der Bundesregierung



KOMPETENZZENTRUM
KULTUR- UND
KREATIVWIRTSCHAFT
DES BUNDES

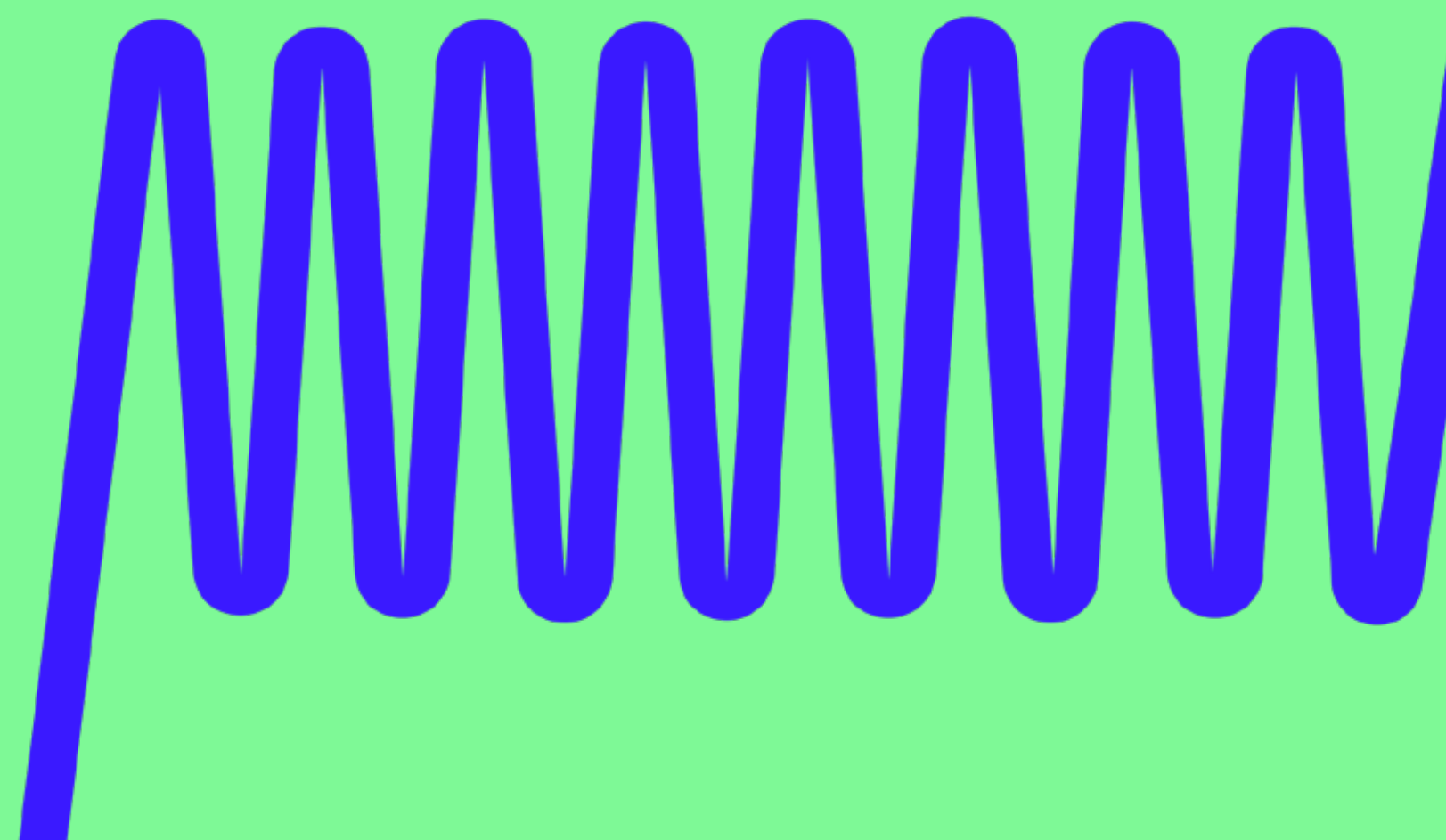
2020



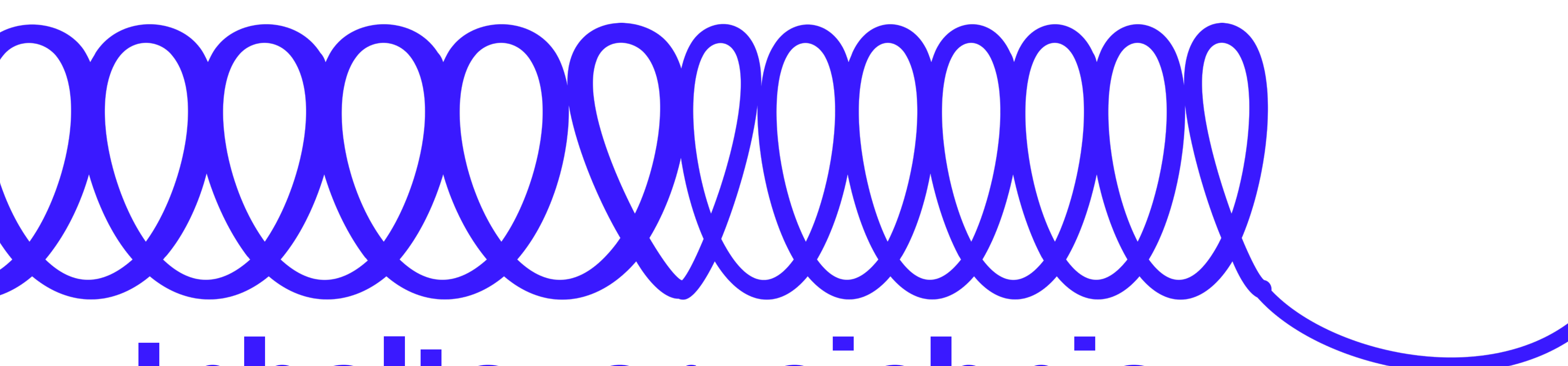
13.-16.
August



SPRUNGKRAFT



Kreative Innovationen für eine neue Zeit



Inhaltsverzeichnis

02

Was ist das Sprungkraft Innovation Camp?

04

Das Programm

06

Die fünf Welten und zehn Expert*innen des Innovation Camps

12

Zehn Ideen, die das Finale erreicht haben

19

Alle Ideen, die während des Innovation Camps entstanden sind

21

Die Design Sprint Methode

26

Die genutzten Tools während des Innovation Camps

28

Die Partner des Innovation Camps

29

Impressum

**WENN
DAS
ALLES
VORBEI
IST,
WAS
SOLL
DANN
BLEIBEN?**

Was ist das Sprungkraft Innovation Camp?

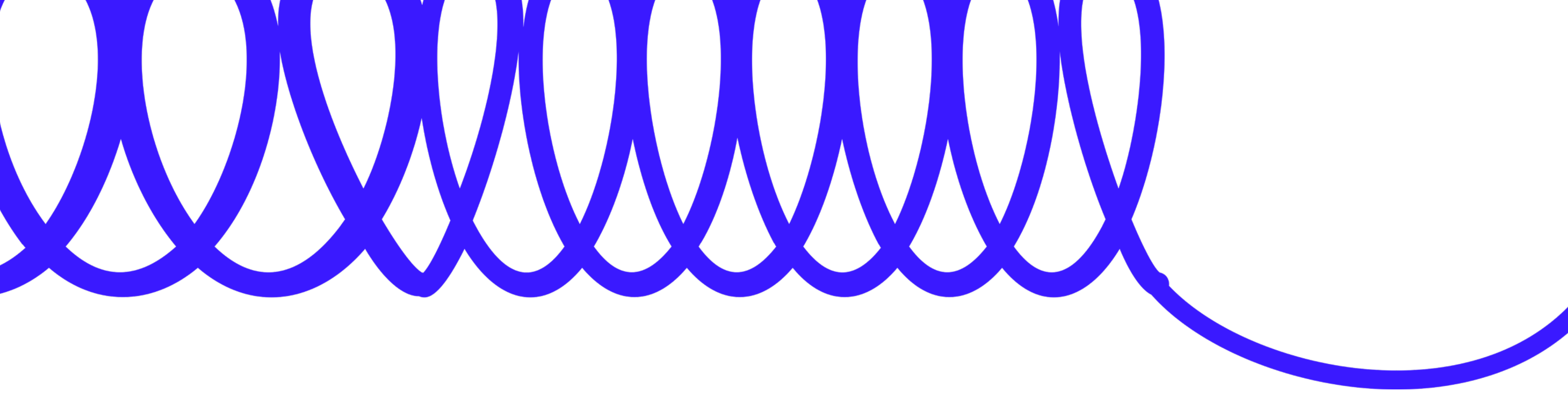
Die Corona-Krise hat viele Unternehmer*innen in Deutschland vor existenzielle Fragen gestellt. Absatzmärkte sind eingebrochen und Geschäftsmodelle auf den Kopf gestellt worden. Doch ist die Zeit der Krise auch immer eine Zeit der Möglichkeiten: Für neue Ideen, für bessere Lösungen, für kreative Innovationen.

Beim Innovation Camp Sprungkraft wagten 300 Teilnehmende aus Wirtschaft, Verwaltung, Forschung und Bildung den Sprung nach vorne in eine neue Zeit. In einem Design Sprint mit rund 35 Teams entwickelten sie umsetzbare Ideen, die die Innovationsstärke Deutschlands nicht nur im technologischen, sondern auch kreativen Bereich unterstreichen.

Fundierte Unterstützung und Know-how lieferten Impulsvorträge sowie die Begleitung der Teams durch Expert*innen wie u. a. Dr. Barbara Buchberger vom Robert Koch-Institut (persönliche Referentin des Präsidenten Prof. Dr. Wieler), Frauke von Polier von SAP (COO, People), Andreas Rickert von Phineo (Co-Founder, CEO) und funk Programmgeschäftsführer Florian Hager (ARD und ZDF). Nebenbei wurden die Teilnehmenden durch Live-Acts und ein interaktives Rahmenprogramm inspiriert.

Deutschlandweit verfolgten mehr als 3.500 Menschen das Innovation Camp online und stimmten anschließend für die drei besten Projekte ab.

*„Wirklich eine großartige
Veranstaltung, mit so viel
Liebe zum Detail,
sehr guter Organisation
und intensiver Betreuung
durch die Coaches“*



Das Programm

Donnerstag, 13.08.

18:00

Warm-Up

18:30

Workshop-Session 0: Team Building

19:40

Wrap-Up

Freitag, 14.08.

10:30

Grußwort durch Thomas Jarzombek, Beauftragter für Digitale Wirtschaft und Start-ups und Koordinator für Luft- und Raumfahrt beim Bundesministerium für Wirtschaft und Energie (BMWi), Grußwort durch Julia Köhn, Projektleitung Kompetenzzentrum Kultur- und Kreativwirtschaft des Bundes

11:00

Eintauchen in die Zukunftswelten mit den Expert*innen

12:15

Lunch & Networking

12:45

Session 1: Expert*innen-Interviews

Session 2: Reframe the Challenge

Session 3: Lightning Demo / Interview freie Expert*innen

Session 4: Individual Ideation

16:45

Check-Out

18:00

Live-Podcast: Hotel Matze im Gespräch mit Rapperin und Schauspielerin Nura

19:40

Camp Kneipe

Samstag, 15.08.

09:30

Telegram Live Walk

10:00

Session 5: Ideation I

Session 6: Ideation II

12:00

Lunch & Networking

13:01

Session 7: Prototyping

15:45

Halbfinale

17:15

Voting Jury/Check-out

18:15

Panel: State of Creativity mit Christoph Bornschein (CEO, TLGG) & Elisa Naranjo (Head of Fairstainability, Einhorn)

19:20

Musik-Act: Leepa

20:00

Camp Kneipe



Sonntag, 16.08.

10:00

Live-Zukunftsbrunch durch Deutschland im Konzerthaus Blaibach (Thomas E. Bauer), Hafven Hannover (Jonas Lindemann), UTOPIASTADT Wuppertal (David J. Becher) & XR Hub Bavaria (Silke Schmidt)

10:55

Impuls: Future Mindset mit Andreas Rickert (CEO, Phineo)

11:25

Finale Pitches

12:45

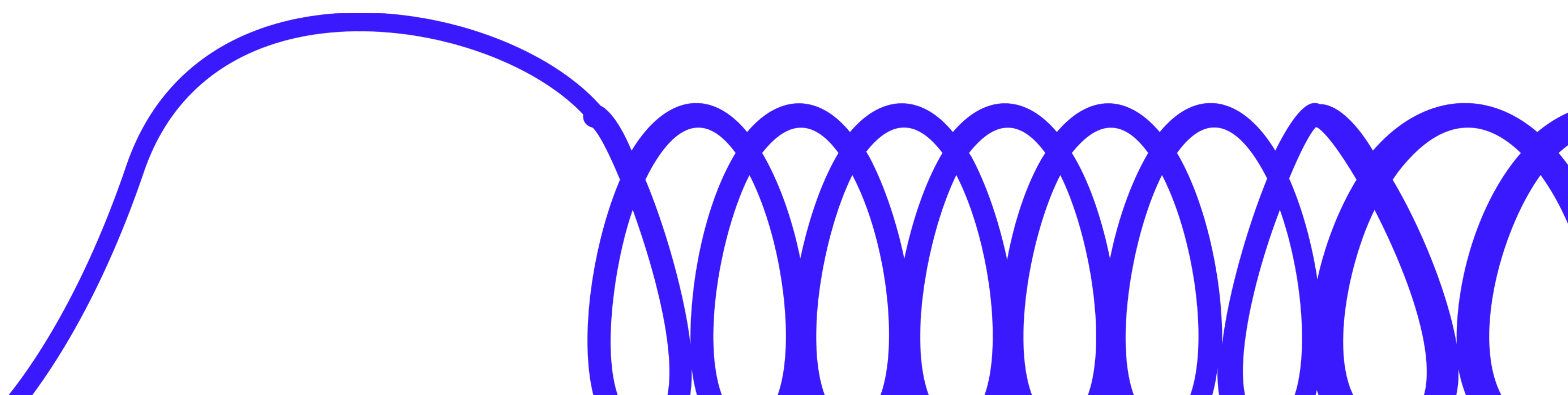
Publikumsvoting & Live-Musik-Act: Ain TheMachine

13:30

Preisverleihung / Check-Out

14:15

Abschlussparty





5 Zukunftswelten

10 Expert*innen

Arbeiten
Lernen
Medien
Kultur
Gesundheit



ARBEITEN

Wir wissen jetzt, wie es sich anfühlt, wenn die Organisation einmal auf den Kopf gestellt wird, das Team von zuhause arbeitet und etablierte Prozesse neu gedacht werden müssen. Wie funktioniert Zusammengehörigkeitsgefühl in dezentralen Teams? Und welche Möglichkeiten bieten digitale Technologien für die Zukunft der Arbeit und die Erschließung neuer Geschäftsfelder?

Unsere Expertinnen:



**FRAUKE VON POLIER |
COO PEOPLE | SAP SE**

Als COO People ist Frauke von Polier u.a. für die HR Strategie bei SAP verantwortlich und leidenschaftlich an der Veränderung von Kulturaspekten beteiligt. Davor war sie für alle Personal- und Organisationsthemen von Zalando zuständig. Bei Sprungkraft war sie als Expertin für die Zukunftswelt Arbeiten dabei.



**JANA TEPE | FOUNDER |
TANDEMPLOY**

Jana Tepe ist Gründerin und Geschäftsführerin von Tandemploy, einem Berliner Tech-Start-Up, das mit smarter Software und viel Herz die Arbeitswelt verändert. Bei Sprungkraft war sie Expertin für die Zukunftswelt Arbeiten.

LERNEN

Wir wissen jetzt, wie es ist, wenn auf einmal alle Schulen und Universitäten ihre Türen schließen und Vorlesungen digital stattfinden müssen. Wir wissen auch, dass wir immer noch mehr lernen müssen, um für die Zukunft gewappnet zu sein. Wie kann lebenslanges Lernen in unternehmerischen Kontexten als Konzept verstetigt werden? Welche Fähigkeiten sind jetzt wichtig und mit welchen Methoden und Formaten erlernen wir sie wirklich?

Unsere Expert*innen:



**MARKUS WITTE | FOUNDER |
BABEL**

Markus Witte ist Gründer und Geschäftsführer von Babbel, dem „Netflix für Sprachen“. 2017 in Berlin gestartet ist Babbel mittlerweile international vertreten und zeigt, wie lernen digital, spielerisch und erfolgreich funktionieren kann. Bei Sprungkraft war er Experte für die Zukunftswelt Lernen.



**AILEEN MOECK | CEO & CO-
FOUNDER | ZUKUNFTSBAUER**

Aileen Moecks Mission ist es, Menschen für aktive Zukunftsgestaltung zu begeistern. Visionär denken und Innovation dürfen ihrer Meinung nach kein Privileg sein und die Vorstellung von möglicher Zukunft nicht einseitig entwickelt werden. Sie ist davon überzeugt, dass jeder Mensch in sich Innovationskraft entzünden und diese Welt aktiv mitgestalten kann. Bei Sprungkraft war sie Expertin für die Zukunftswelt Lernen.

MEDIEN

Wir wissen jetzt, wie schwierig es sein kann, sich umfassend zu informieren und Fake News von hochwertiger Berichterstattung zu unterscheiden. Wir wissen jetzt, was mit Medienangeboten passiert, wenn ihnen ihre zentralen Einnahmequellen wegbrechen. Wir wissen auch wie wichtig Medien sind, wenn um uns herum die Welt aus den Fugen gerät. Doch wie wollen wir Informationen in Zukunft, teilen und aufnehmen? Wie können wir eine nachhaltige Finanzierung von Medien garantieren?

Unsere Experten:



FLORIAN HAGER | PROGRAMM- GESCHÄFTSFÜHRER | FUNK

Florian ist Programmgeschäftsführer von funk, dem mehrfach preisgekrönten Content-Netzwerk der ARD und des ZDF. Zuvor war er als Programmdirektor für ARTE und ARTE Creative tätig. Bei Sprungkraft war er als Experte für die Zukunftswelt Medien dabei.



DR. CHRISTOPHER BUSCHOW | BAUHAUS UNIVERSITÄT | FAKULTÄT MEDIEN

Dr. Christopher Buschow ist Juniorprofessor für „Organisation und vernetzte Medien“ an der Bauhaus-Universität Weimar. Er forscht schwerpunktmäßig zu Innovation und Unternehmensgründungen im Journalismus. Bei Sprungkraft war er Experte für die Zukunftswelt Medien.

KULTUR

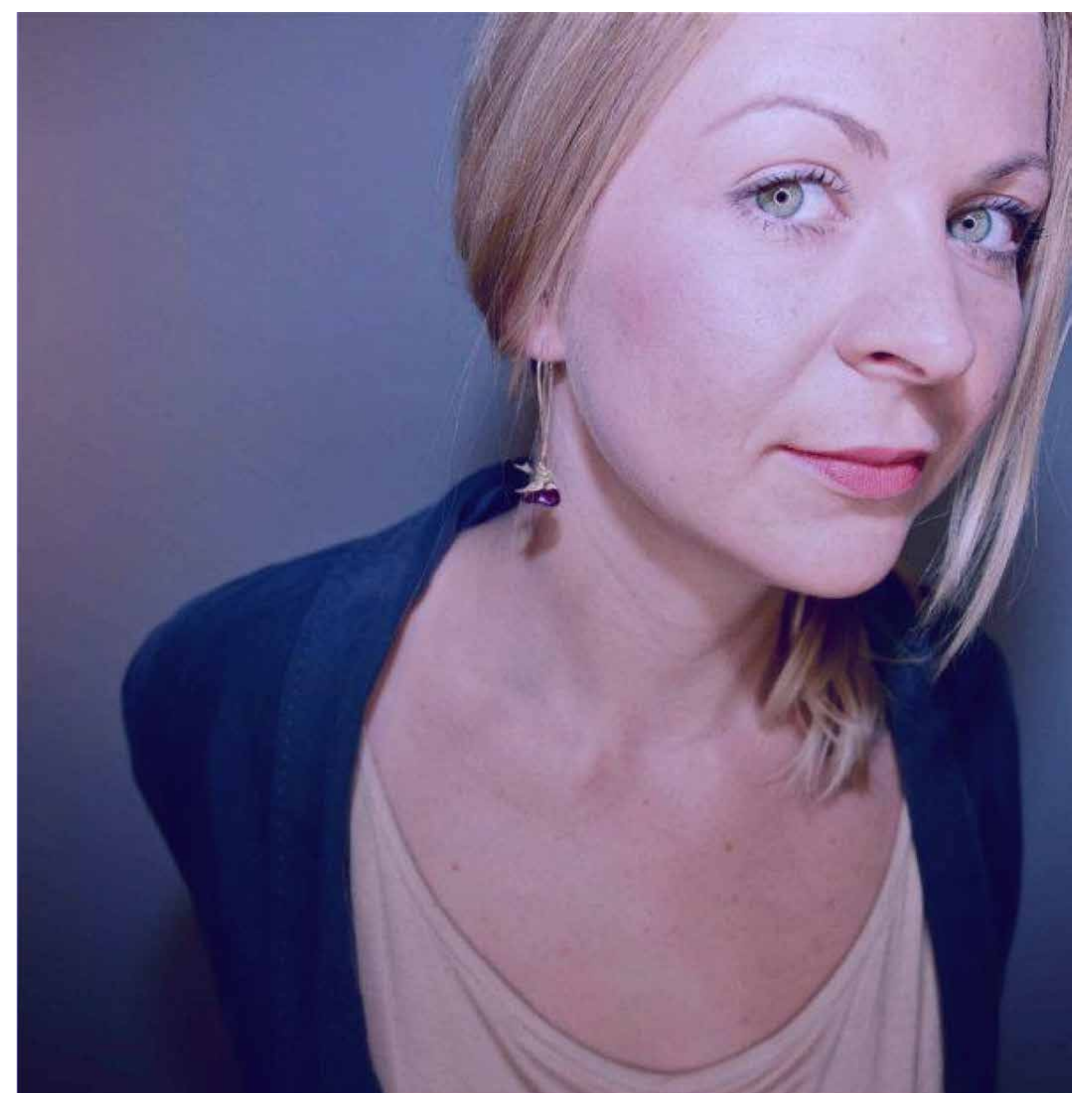
Wir konnten erleben, wie wichtig Kultur für uns ist und wie fragil sie in der Krise dasteht. Wir wissen, wie schwierig es ist, Kultur und Unterhaltung im Digitalen greifbar zu machen. Wir wissen auch, dass wir Kultur nicht einfach ausfallen lassen können. Was passiert mit uns, wenn diese kulturelle Gemeinschaft wegbricht? Wie fangen wir sie auf? Wie führen wir sie weiter? Und wie können wir sie als Inspirationsquelle für Neues nutzen?

Unsere Expert*innen:



**JONAS SEETGE | CO-FOUNDER |
HÖME – FÜR FESTIVALS**

Nachdem Jonas Seetge als Programmchef bei Landstreicher Booking u.a. das Puls Open Air und das Kosmonaut Festival betreute, gründete er die Festival-Plattform „Höme – für Festivals“ und setzt sich für die Musik- und Kulturszene ein. Bei Sprungkraft war er Experte für die Zukunftswelt Kultur dabei.



**SABRINA APITZ | LEITERIN |
KULTURFÖRDERPUNKT BERLIN**

Sabrina Apitz leitet den Kulturförderpunkt Berlin, die erste Anlaufstelle für Berliner Kulturschaffende, Künstler*innen, Projektinitiator*innen, Vereine und Akteur*innen der freien Szene, die Informationen zum Thema Kulturförderung und -finanzierung sowie generell Orientierung am Kunst- und Kulturstandort Berlin suchen. Bei Sprungkraft war sie als Expertin für die Zukunftswelt Kultur dabei.

GESUNDHEIT

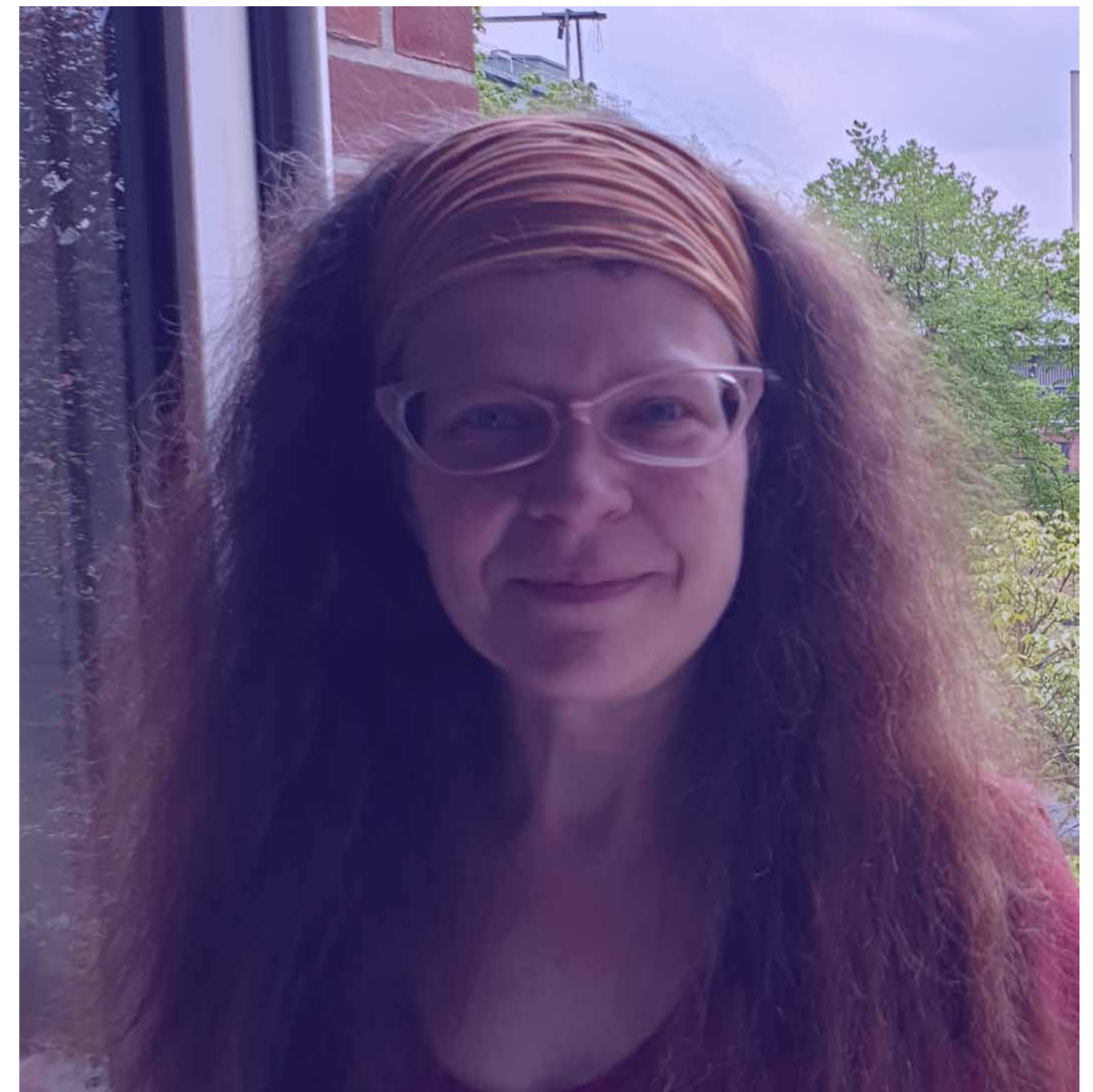
Wir wissen jetzt, wie rasant ganze Länder krank werden können. Wir wissen, wie furchtbar es für Menschen ist, in einer Welt ohne Kontakte zu vereinsamen. Wir wissen auch, dass Gesundheit unser höchstes Gut ist, wenn wir überleben wollen. Wie wollen wir unser Gesundheitssystem gestalten? Wie gehen wir mit neuen Krankheiten und Gefahren um? Wie schaffen wir es, zusammen anstatt alleine zu sein?

Unsere Expertinnen:



**LUISA WEYRICH | CO-FOUNDER |
SHITSHOW – AGENTUR FÜR
PSYCHISCHE GESUNDHEIT**

Luisa Weyrich ist Mitgründerin von Shitshow – Agentur für psychische Gesundheit, einer Beratungsagentur im Themenfeld Mental Health, die 2018 als Kultur- und Kreativpiloten Deutschland ausgezeichnet wurde. Bei Sprungkraft war sie Expertin für die Zukunftswelt Gesundheit.



**DR. BARBARA BUCHBERGER |
STRATEGIC ADVISOR TO THE
PRESIDENT | ROBERT KOCH
INSTITUT**

Dr. Barbara Buchberger hat lange Jahre die Arbeitsgruppe „Health Technology Assessment und Systematische Reviews“ am Lehrstuhl für Medizinmanagement der Uni Duisburg-Essen geleitet. Seit 2018 ist sie Strategic Advisor to the President am Robert Koch Institut, der zentralen Einrichtung der Bundesregierung auf dem Gebiet der Krankheitsüberwachung und -prävention. Bei Sprungkraft war sie als Expertin für die Zukunftswelt Gesundheit dabei.



10 IDEEN

1 FINALE

firetalks

Circularity

Tribes

Circle of trust

Challenger

LearnTwin

KnotWork

SharingTalents

Amtsmut

SMART



Am Vorabend des letzten Veranstaltungstages hat eine Jury bestehend aus den Expert*innen der Themenwelten gemeinsam mit Partner*innen des Creative Labs COVID-19 die zehn besten Ideen aus den entwickelten Projekten ausgewählt. Diese konnten sich im Finale um drei Publikumspreise für die beste Idee („Sprungkraftpreis“), die beste Präsentation und die Idee mit dem größten gesellschaftlichen Impact bewerben.

Die Teams **LearnTwin** und **Challenger** aus der Zukunftswelt „Lernen“ sowie das Team von **Tribes** aus der Zukunftswelt „Gesundheit“ haben das Publikum am meisten überzeugt.

„Die Projekte geben zukunftsweisende Antworten auf Herausforderungen wie Fachkräftemangel oder ländliche Räume und setzen sich mit veränderten Voraussetzungen für die Bereiche Bildung, Medien, Gesundheit, Arbeitswelt und Kultur auseinander. Unter Einbindung neuester Technologien bieten die Ideen kreative Antworten für die Lösung relevanter gesellschaftlicher Probleme unserer Zeit.“

**Till Hasbach, Koordination
Creative Lab Covid-19 des
Kompetenzzentrums**

MEDIEN

firetalks

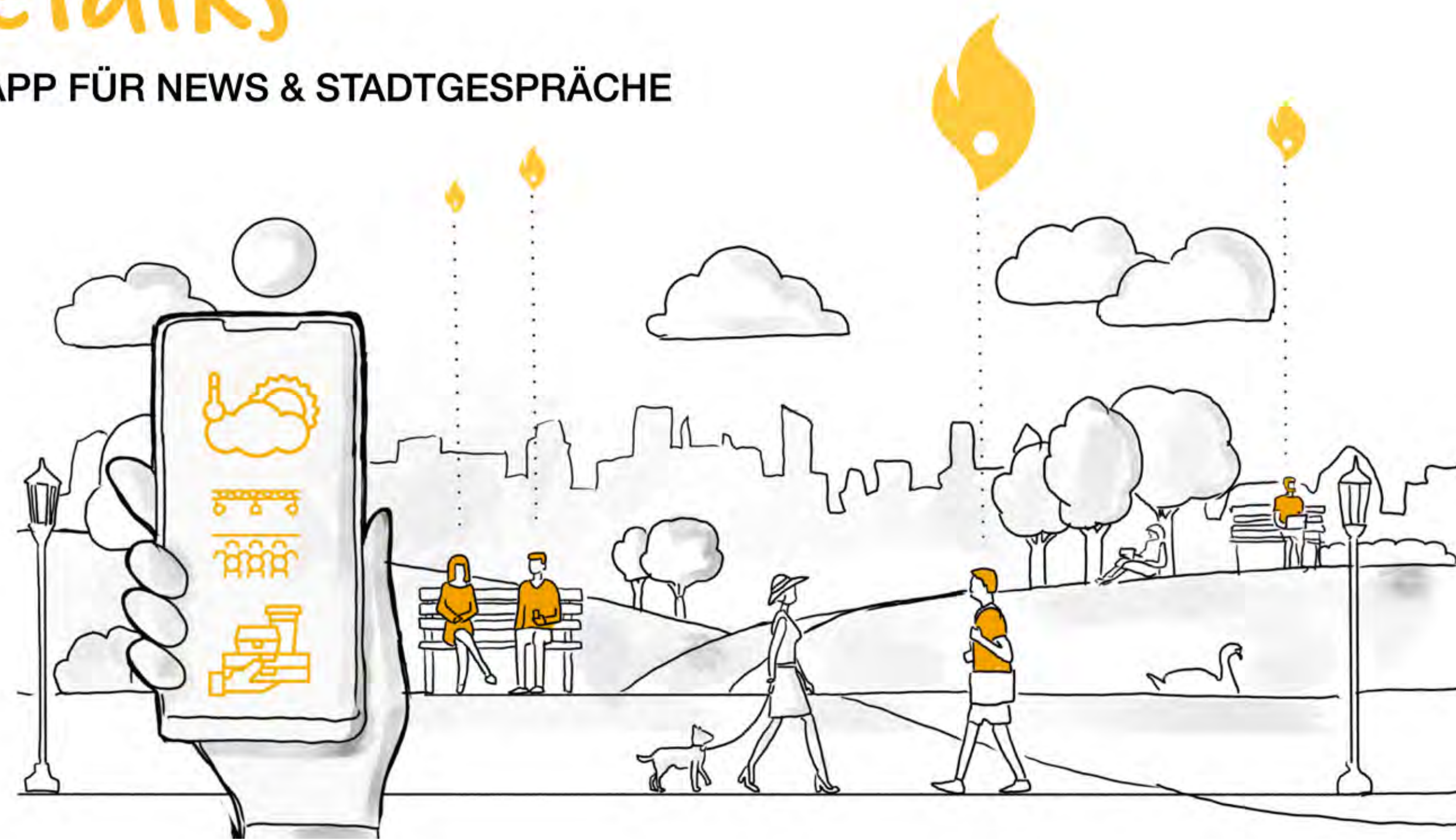
Nachrichtendistribution und Austausch am digitalen Lagerfeuer

Jennifer Wrona
Sina Brüning
Tillmann Kayser
Simon Kruschke

Wie kann Informationsaustausch persönlicher gestaltet werden? Die App firetalks verbindet Newsticker und Social Networking. Inspiriert von Lagerfeuergeschichten, liefert die App ihren Nutzer*innen ziel-, orts- und interessensgenauen Content, ohne sie zu überfluten. Neben dem Bereitstellen von Informationen können sich die Nutzer*innen in Communities über ihren Lieblings-Content austauschen.

firetalks

DIE APP FÜR NEWS & STADTGESPRÄCHE



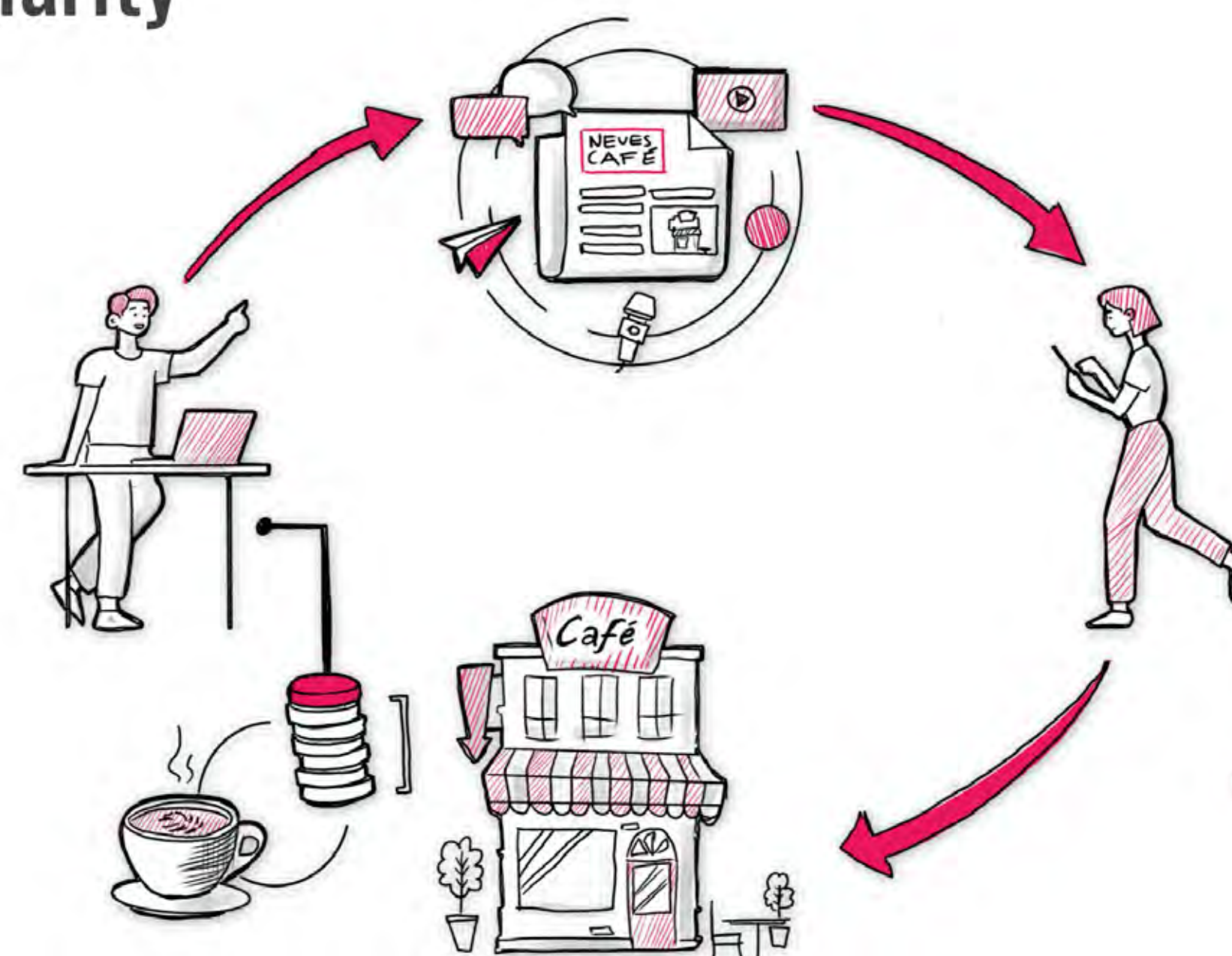
Circularity

Währung für Lokaljournalismus

Alessandro Pohl
Sabine Pollmeier
Jakob Vicari
Friederike Mühleck
Jose Bäßler
Miriam Stehling

Eine plattformbasierte Unterstützung des lokalen News-Circles und Beteiligung der Community durch Honorierung des eingebrachten Contents mit einer eigenen Währung. Der erstellte Content wird dadurch „belohnt“, dass er mit jedem Click auf seine Nachricht ein digitales Guthaben erhält. Zum Beispiel werden Lokaljournalist*innen bezahlt, wenn sie für Unternehmen in der Umgebung Traffic generieren.

Das ist Circularity



GESUNDHEIT

Tribes

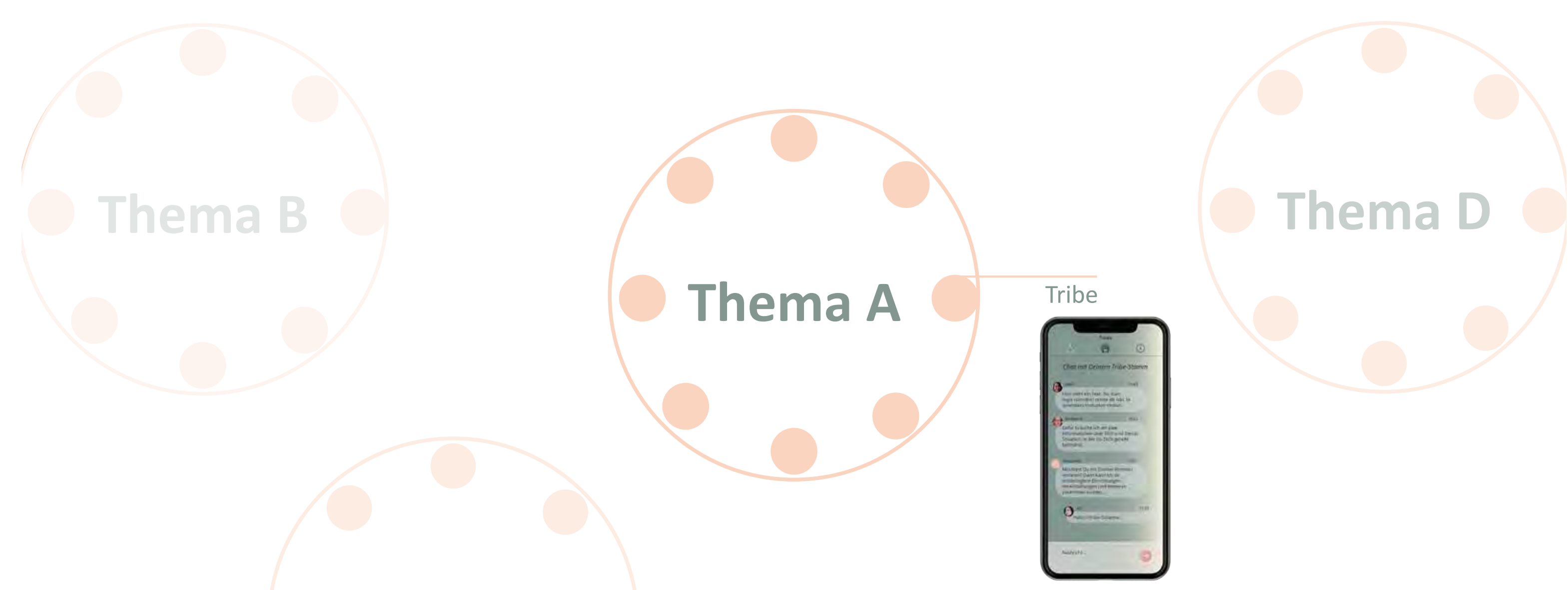
Selbsthilfe digital neu gedacht

Anna Schmeling
Felicitas Lock
Viktoria Ritter
Lennart Voss
Honey Khalkhali
Carolin Hauke

Eine App, die Menschen zusammenbringt, die vor ähnlichen und schwierigen gesundheitlichen Situationen stehen, z.B. Erkrankung an einer Depression, einer gestellten Krebsdiagnose oder Nebenwirkungen von Behandlungen. Die App vernetzt Personen, die ähnlichen Situationen ausgesetzt sind, in sogenannten „Tribes“ (Stämmen) und ermöglicht ihnen einen Austausch, der im eigenen Umfeld nicht möglich ist. Die App bietet neben der Community auch das Angebot, mit Expert*innen in Kontakt zu treten und stellt ausführliches Informationsmaterial bereit.

Publikumspreis
„Gesellschaftlicher Impact“

Tribes besteht aus vielen kleinen Untergruppen, die zu unterschiedlichen gesundheitlichen Themen gehören.

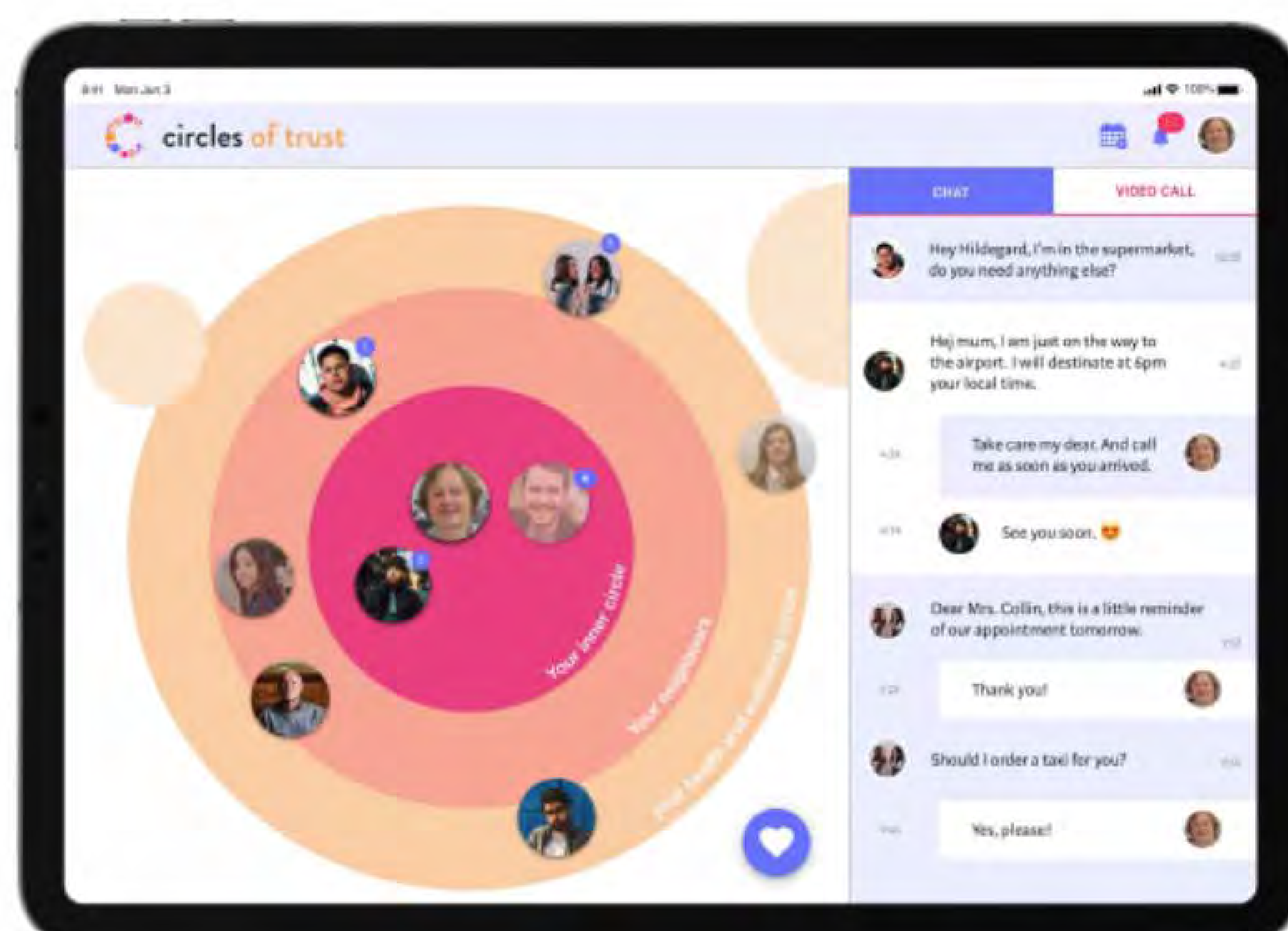


Circle of Trust

Remote-Care für Familienangehörige

Diana Chacon
Leonie Rössle
Kristina Kohler
Gudrun Held

Ein digitales Kommunikations-Tool, das speziell auf die Vernetzung von Familien und erweiterten Familienkreise in Zeiten von Ausgangsbeschränkungen und räumlicher Distanz ausgelegt ist. Circle of Trust ermöglicht die Organisation einer adäquaten digitalen Betreuung von älteren oder pflegebedürftigen Angehörigen, auch wenn die nächsten Angehörigen nicht in unmittelbarer Nähe leben.



LERNEN

Challenger

*Ortsunabhängige berufliche
Weiterbildung*

Sonja Schug
Reinhold Pabst
Henrike Arlt
Marcel Merle

Die App lädt die Nutzer*innen dazu ein, verschiedene Lernwelten im Bereich der beruflichen Weiterbildung in Crews zu erkunden. Der Challenger vermittelt Lerninhalte spielerisch, ohne die zwischenmenschliche Komponente zu vernachlässigen. Basierend auf dem unternehmenseigenem Wissens- und Skill-Sets, können Unternehmen relevante Lernpakete (z.B. Wissen zur Design Thinking Methode) lizenzieren und Arbeitnehmer*innen zur Verfügung stellen.

**Publikumspreis
„Beste Präsentation“**

Peters Reise beginnt



LearnTwin

*Life-Long-Learning und Sicht-
barmachung von Lernerfolgen*

Cansu Hattula
Felicia Würtenberger

Die App LearnTwin ermöglicht es, erlangtes Wissen zu reflektieren, gebündelt zu speichern, zu organisieren und so in den Alltag zu transferieren. Neues Wissen kann so auf vielfältige Art gespeichert werden. Durch die stetige Dokumentation wird einerseits lebenslanges Lernen sichtbar gemacht und andererseits die Motivation der Nutzer*innen hochgehalten. LearnTwin löst damit auch diverse Notiz-Tools ab und schafft einen Sammelort für neues Wissen.

**Publikumspreis
„Beste Idee“**



Cansu Hattula &
Felicia Würtenberger
"Learn Twin"
Sprungkraft Innovation Camp
Berlin, August 2020

ARBEITEN

KnotWork

*Teambuilding und Teamerfolge im
Remote-Arbeitsalltag*

Anina Schulz
Sebastian Rühl
Janick Oswald

Das Tool KnotWork stellt die Menschen und nicht die Aufgaben und Projekte in den Mittelpunkt. Im virtuellen Arbeitsraum werden persönliche Erfolge, aber auch Hürden sichtbar, die im Team kommuniziert werden können. So sollen Prozesse optimiert, aber auch der kreative Flow in der Zusammenarbeit begünstigt werden.

**"Wie können wir im Remote-Alltag
Teamverbundenheit abbildbar machen?"**

Sharing Talents

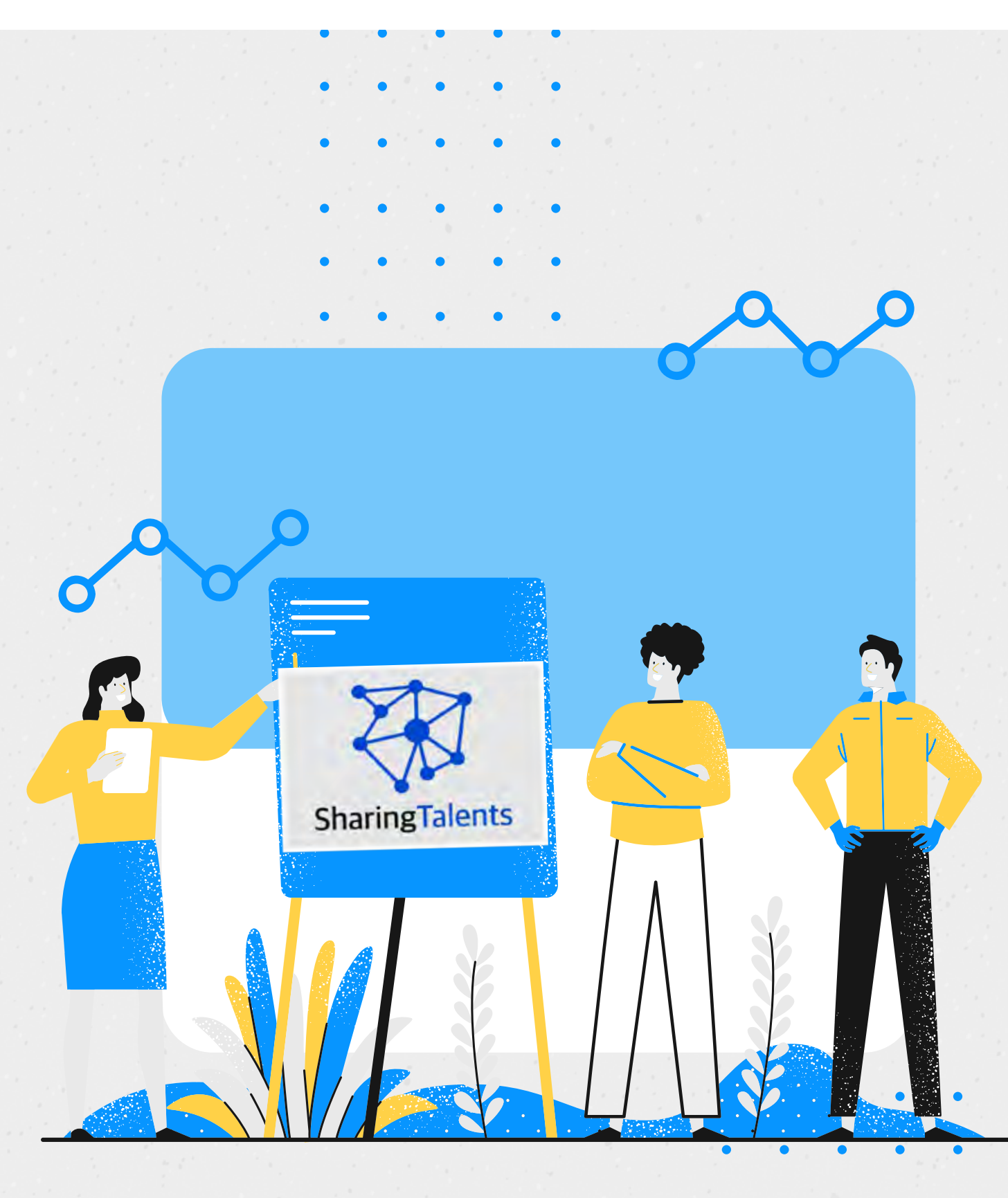
Branchen- und bereichsübergreifendes Skillsharing

Vincent Luís Bode
Gudrun Neuper
Birthe Ross
Isabelle Kranabetter
Katharina Frühhaber

Das Prinzip von Sharing Talents ist es, die Expertise von Mitarbeiter*innen zwischen unterschiedlichen Unternehmen, Organisationen und Institutionen zu teilen. Die Netzwerkplattform ermöglicht Skill- und Wissensaustausch auf Zeit. Sollte eine Organisation aufgrund von Auftragslage oder Marktsituation nicht Vollzeit anstellen können, kann ein Talent für eine beschränkte Zeit bei einem anderen Unternehmen aus dem Netzwerk arbeiten. So gewinnt das Talent neue Kompetenzen, das Mutterunternehmen kann ihre*n Mitarbeiter*in halten und die Gesellschaft profitiert durch eine Dynamisierung des Arbeitsmarktes.

Sharing Talents

Being part of the agile network.



KULTUR

Amtsmut

*Gelebte kreative Bürokratie
zwischen Kunst und Verwaltung*

Jan Schuhfuß
Cornelia Tocha
Bernadett Kis
Fabian Seewald
Michael Ushakov

Amtsmut, eine Initiative von Künstler*innen, bringt Verwaltung und Kunst zusammen. Das Projektteam hat Maßnahmen entwickelt, die einen wertschätzenden Dialog zwischen Künstler*innen, Ämtern und Politik ermöglichen – von lokalen Hubs zum Austausch von Künstler*innen und Mitarbeitenden in der Verwaltung über gemeinsame Events bis zu einem Blog mit Best-Practice-Beispielen aus dem Bereich Creative Bureaucracy.

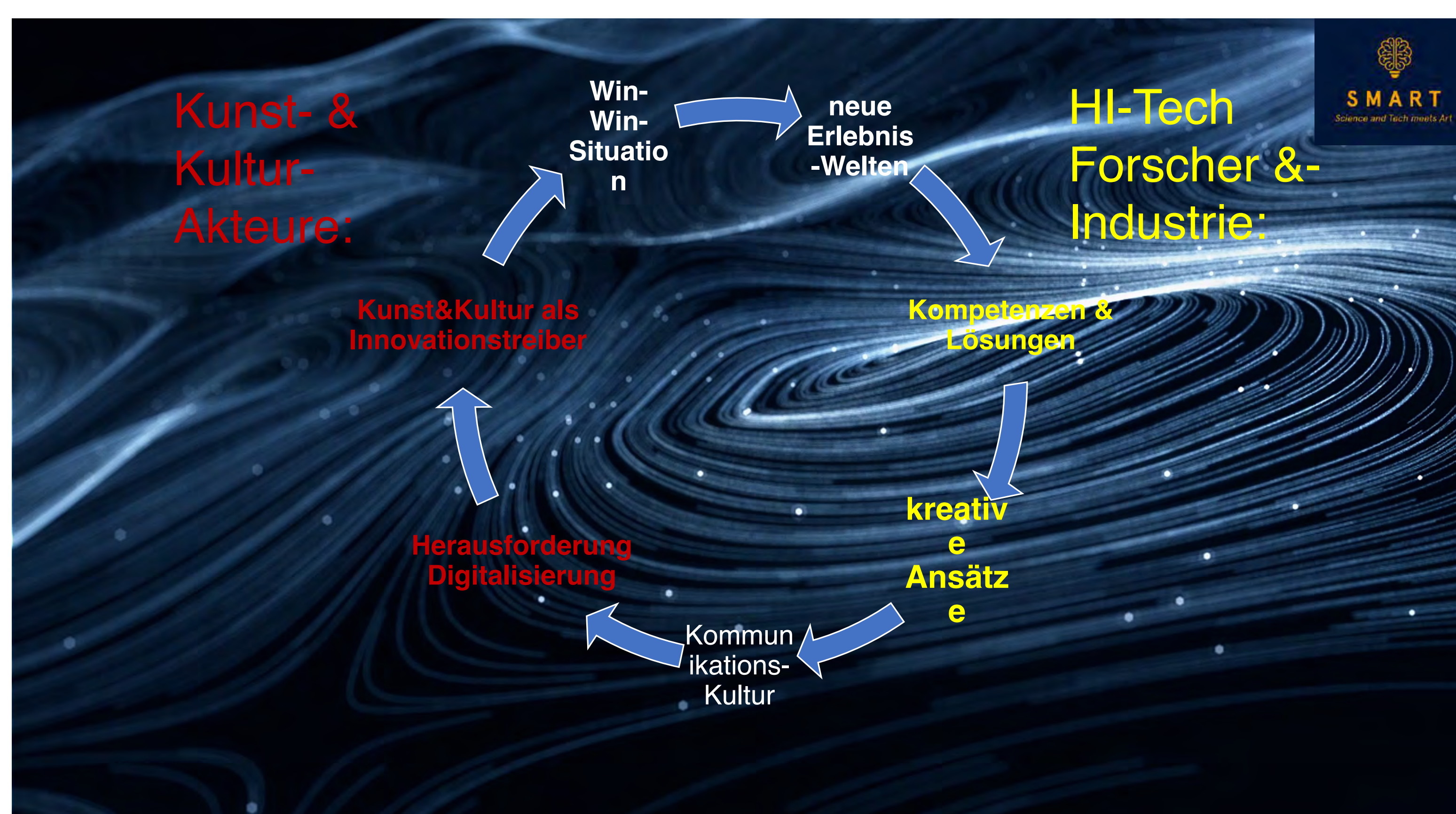


SMART

*Neue Begegnungs- und
Erlebnissräume für Kultur*

Jing Su
Christian Scheibler
Sophie Röder
Sina Schmidt
Silvia Bauer

Smart (Science meets Art) ermöglicht den Wissensaustausch zwischen Künstler*innen und Technologieexpert*innen. Durch das Vernetzen der unterschiedlichen Bereiche können Synergieeffekte für kulturelle und künstlerische Schaffensprozesse erzielt werden. Im Verbund von Kunst und Technik werden neue Anwendungsformen für Technologien wie KI, Blockchain oder Robotik entwickelt und neue digitalbasierte Begegnungs- und Erlebnissräume für Kultur geschaffen.





ALLE IDEEEN IM ÜBERBLICK



LERNEN

GROUPWORK – New Work Toolkasten angepasst auf Lehrer*innen

Interaktive Entdeckungsreise – App für hybrides Lernen im analogen und digitalen Umfeld

Challenger App – ortsunabhängige Weiterbildung für Berufstätige

LearnTwin – App für #empowerment, um Lernerfolge zu dokumentieren und zu reflektieren

GESUNDHEIT

Holistic Leadership Camp – Konzept, das einen Mindshift für die Bedeutung von Gesundheit der Arbeitnehmer*innen im Unternehmen schaffen will

Tribes – App, die erkrankte Personen mit anderen Erkrankten zusammenbringt

Circles of trust – Community für Pflegebedürftige, dem sozialen Umfeld und medizinischen Versorger*innen

KULTUR

Amtsmut – Initiative für wertschätzenden Dialog zwischen Ämtern und Kultur

SMART – Plattform, die Künstler*innen und Kreativschaffende mit der Industrie zusammenbringt

All Days 4 Culture – eine (digitale) Kulturbewegung

ARBEITEN

Sharing Talents – Plattform zum Wissensaustausch von Mitarbeiter*innen unterschiedlicher Organisationen

Empty Spaces Pop Up Club – Plattform zur Umnutzung von freien Büroflächen

KnotWork – Plattform für Teambuilding und Teamerfolge im Remote-Arbeitsalltag

MEDIEN

Agora Festival – Digitales Festival, um demokratischen Austausch zu ermöglichen

Circularity – Währung für Lokaljournalismus

firetalks – Nachrichtendistribution und Austausch am digitalen Lagerfeuer



DIE DESIGN SPRINT METHODE



Über den Design Sprint:

Die beim Innovation Camp genutzte Methode entstammt dem Design-Sprint-Format, das vor allem durch Google Ventures begründet wurde. Es sieht vor, dass in einem Team unter sehr strikten Zeitvorgaben fokussiert an einer Problemstellung gearbeitet wird. Während dieser Zeit wird ein gesamter Entwicklungszyklus für die Lösung des Problems durchlaufen. Damit kombiniert der Design Sprint Module des Design Thinkings mit einem klaren zeitlichen Prozess, der gerade für Innovationen unter hohem Zeitdruck relevant ist. Für das Innovation Camp Sprungkraft wurde der Prozess des Design Sprints, der normalerweise in einer Arbeitswoche durchlaufen wird, auf drei Tage gekürzt. Der Sprint beinhaltete die relevantesten Bausteine der Methode:

- Unpack:** Wissen der Gruppenmitglieder offenlegen
- Sketch:** Erste Ideen jedes Mitglieds, wie das Problem gelöst werden könnte
- Decide:** Entscheidung des Teams, welche Idee verfolgt werden soll oder welche Ideen kombiniert werden könnten
- Prototype:** Die Idee wird zu einem präsentierbaren Prototypen entwickelt

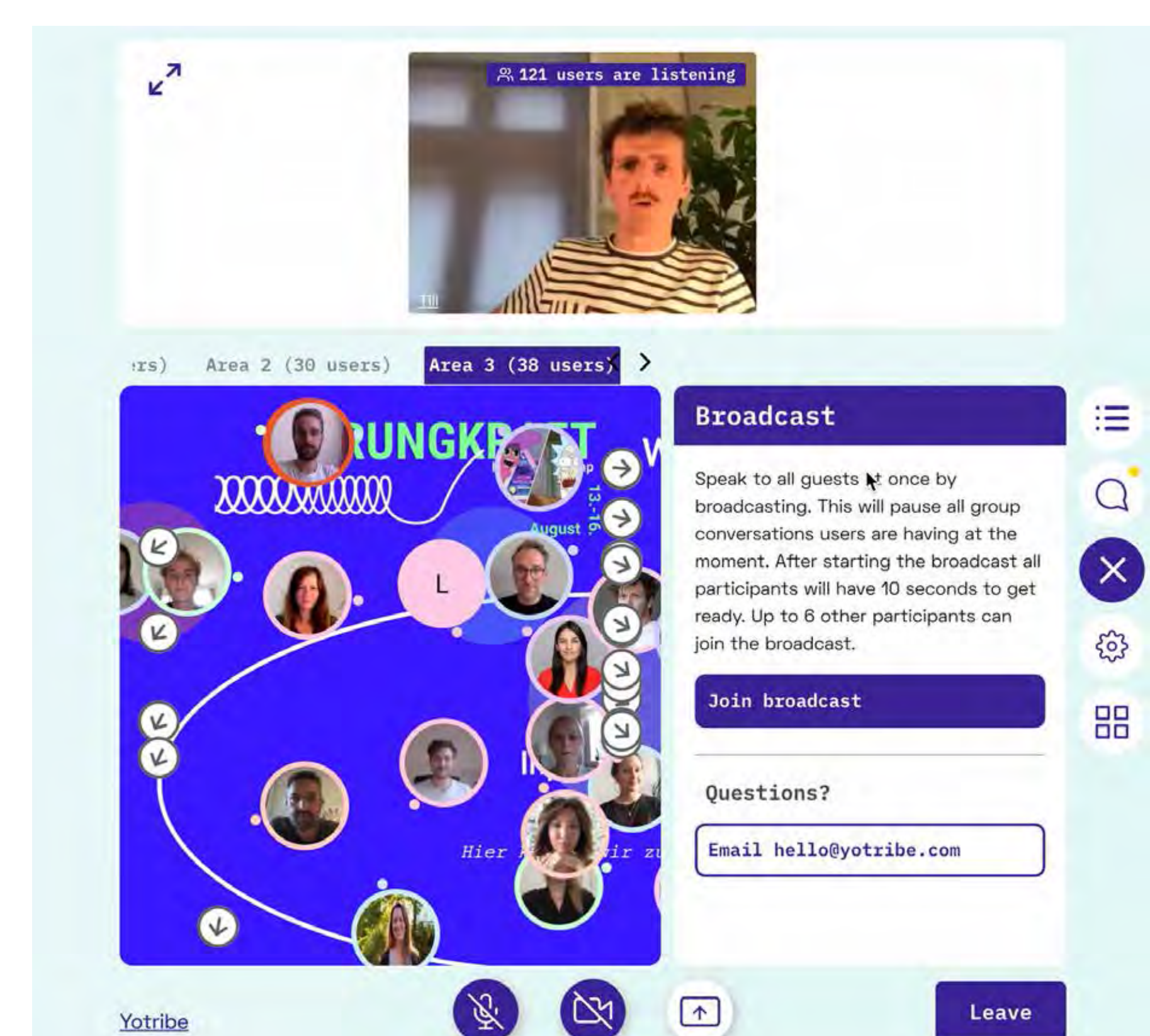


VOR DEM CAMP

Die Teilnehmenden erhielten nach ihrer erfolgreichen Bewerbung eine Toolbox nach Hause. In dieser Toolbox befanden sich neben kleinen Überraschungen wie Popcorn oder dem Magazin für neues Arbeiten, „Neue Narrative“, auch alle wichtigen Tools, die die Personen zur Einzelarbeit während des Innovation Camps brauchen. Außerdem fanden die Teilnehmenden in der Toolbox eine Art Eintrittskarte, die ihnen den Zugang zum Innovation Camp ermöglichte. Ein QR-Code führte die Teilnehmenden auf eine Landingpage mit allen wichtigen Informationen und Links, damit sie sich optimal auf die intensiven Tage des Innovation Camps vorbereiten konnten.

SESSION 00: ONBOARDING & TEAM BUILDING

Bevor es losgehen konnte, wurden die Teilnehmenden in dem Tool Yotribe begrüßt. Die Teilnehmenden stießen dabei nicht nur das erste Mal auf Yotribe als Tool der Wahl für die Kommunikation während der Veranstaltung, sondern sie trafen hier auch ihre Teammitglieder das erste Mal von Angesicht zu Angesicht. Dazu wurden die Teilnehmenden auf unterschiedliche Räume in Yotribe aufgeteilt, die die Welten (Gesundheit, Arbeiten, Kultur, Medien und Lernen) des Innovation Camps darstellten. Hier lernten sie auch ihre Coaches kennen, die sie in den nächsten drei Tagen durch den Prozess des Design Sprints begleiteten. Damit die Teams neben Yotribe auch miteinander schriftlich im Kontakt bleiben können, wurde das Tool Slack als Chatplattform genutzt und Mural als digitales Whiteboard, um die Ergebnisse der einzelnen Sessions festzuhalten.



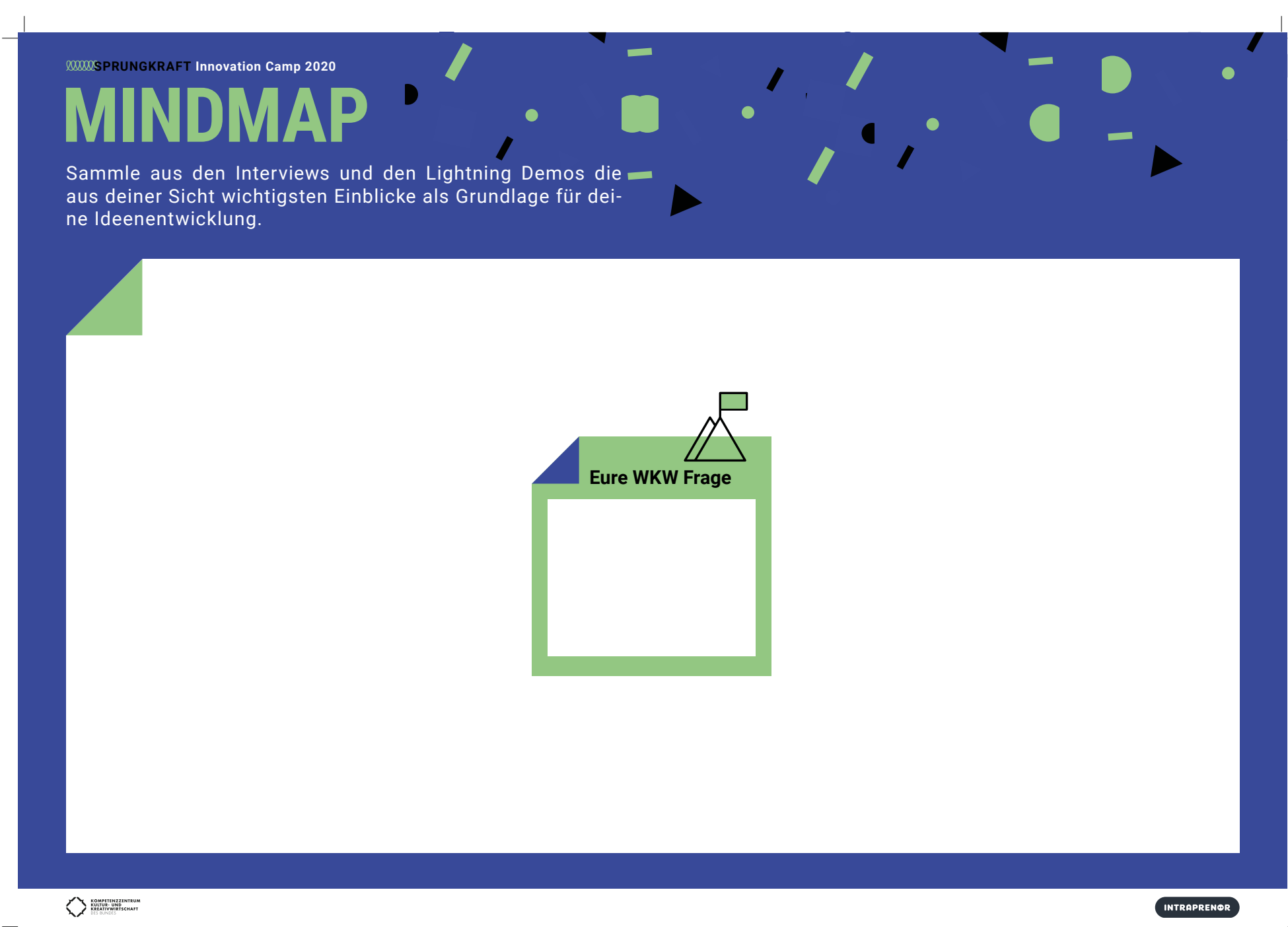


Zum Start des Innovation Camps stellten die Expert*innen der einzelnen Zukunftswelten (Gesundheit, Arbeiten, Kultur, Medien und Lernen) in kurzen 5-minütigen Impulsen ihre Sicht auf die Entwicklungen in dem Themenfeld vor. So erhielten die Teilnehmenden eine vielschichtige Übersicht über die einzelnen Welten. Dadurch konnten zum einen Synergien zwischen den Welten angestoßen werden und zum anderen erhielten die Teilnehmenden, die in ihrer zugeordneten Welt keine Expertise mitbrachten, einen idealen Überblick über die aktuellen Herausforderungen in dem Bereich. Bei möglichen Fragen hatten die Teilnehmenden die Möglichkeit, sich im Anschluss mit den Expert*innen digital zu treffen.

Nach den Impulsen der Expert*innen trafen sich die Teams, um gemeinsam ihre Erkenntnisse zusammenzutragen und eine gemeinsame Fragestellung zu formulieren, die die Teilnehmenden als Team beantworten wollten. Diese Fragestellung stellte den initialen Start der Projektidee dar. In einer weiteren Interviewrunde konnten die Teilnehmenden freie Expert*innen aus den Bereichen soziale Innovation, künstliche Intelligenz, Marketing, Vertrieb, Geschäftsentwicklung und Produktentwicklung befragen und ihre Ideen weiter reifen lassen.



Die Teammitglieder sammelten für sich Inspirationen, die zu der Projektidee des Teams passten. Das konnten Apps auf dem eigenen Smartphone, eine Website oder andere passende Produkte sein. Das diente erst einmal der gegenseitigen Inspiration, um ein Gefühl dafür zu bekommen, wie sich die anderen Teammitglieder die Idee vorstellten.



SESSION 04: INDIVIDUAL IDEATION

In einer individuellen Session nutzten die Teilnehmenden ihre Arbeitsblätter, die ihnen mit der Toolbox nach Hause geschickt wurden. In einer Mindmap sind die Teilnehmenden dazu angehalten worden, die Ideen und Konzepte der Lightning Demos individuell für sich zu strukturieren und zu favorisieren. Mithilfe eines Arbeitsblatts nach der „Crazy Eight“-Methode skizzierten die Teilnehmenden in zehn Minuten acht Ideen, um sich daraufhin für eine Idee zu entscheiden, die sie auf einem weiteren Arbeitsblatt ausdifferenzierten.

SESSION 05 & 06: KOLLEKTIVES BRAINSTORMING

Die Teilnehmenden trafen sich wieder in ihren Teams, um sich gegenseitig die Ergebnisse der letzten Session vorzustellen. Daraus entwickelten die Teammitglieder eine gemeinsame Idee, auf die sie sich einigten.

SESSION 07: RAPID PROTOTYPING

Damit die Idee die nächstmögliche Stufe erreichen konnte, gestaltete das Team gemeinsam in Mural einen Prototypen. Für den folgenden Pitch vor der Jury (bestehend aus den Zukunftsexpert*innen und den freien Expert*innen) entwarfen die Teams jeweils 5-minütige Pitches.

HALBFINALE:

In den einzelnen Welten stellten die Teams ihre Ideen nacheinander vor. Die besten zwei Ideen bzw. Teams qualifizierten sich für das Finale am folgenden Tag.



WEITERENTWICKLUNG MITHILFE DES PROTOYPING LABS:

Damit die Teams ihre Ideen nach dem Halbfinale noch einen Schritt weiterentwickeln konnten, erhielten sie Unterstützung durch das Prototyping Lab. 10 Designer*innen gestalteten zusammen mit den Teams ausgereifte Prototypen und Präsentationen für das Finale.



FINALE:

Zehn Teams in fünf Zukunftswelten erreichten das Finale und stellten ihre Innovationen für die Zukunft nach Corona vor. Am Ende gewannen die drei Teams LEARN TWIN – Themenwelt Lernen (Sprungkraftpreis), CHALLENGER – Themenwelt Lernen (Beste Präsentation) und TRIBES – Themenwelt Gesundheit (Gesellschaftlicher Impact) im Publikumsvoting.

SPRUNGKRAFT

Innovation Camp

Finanzierung

- Niederschwelliger Einstieg möglich für Quick-Wins und erste Piloten und Leuchttürme
- Wir sehen hier sowohl den **Kultur-Infrastruktur-Fonds** in der Pflicht diese verbesserte Plattform mitzutragen, was auch den Fokus weg von projekt-basiert hin zu einer funktionieren Infrastruktur führen kann – als Back-Bone für die Künstler und Kreativen

SPRUNGKRAFT

DIGITAL DABEI

! FÜR EINE NEUE ZEIT! FÜR EINE NEUE ZEIT! FÜR EINE NEUE ZEIT!



DIE TOOLS DER WAHL



Yotribe

Yotribe ist eine digitale Plattform, auf der Menschen ihre Gesprächspartner*innen/Gruppen auswählen, indem sie auf andere zugehen. Auf einer zweidimensionalen Oberfläche können sich die Personen mit einem Icon über das Klicken des eigenen Mauszeigers bewegen. Sobald sie einer anderen Person bzw. einem anderen Icon näher kommen, wird die Kamera aktiviert und die Personen können sich gegenseitig sehen und hören. Dadurch entsteht ein Raum für zufällige Begegnungen und eine ideale Grundlage für die Arbeit in Teams. Deshalb haben wir uns für Yotribe als Kommunikationsplattform während des Innovation Camps entschieden.

Zoom

Da Yotribe noch ein sehr junges Tool ist, wurde Zoom als Zweitlösung bei aufkommenden technischen Schwierigkeiten genutzt. So konnten die Teams Yotribe als innovatives Tool ausprobieren ohne Einbuße bei ihrer Arbeit in Kauf nehmen zu müssen. Zoom ist eine Videotelefoniesoftware.

Mural

Das digitale Whiteboard-Tool Mural diene den Teams zur Zusammenarbeit und als Dokumentation ihrer Fortschritte. In Mural können mehrere Personen gleichzeitig ein digitales Whiteboard beschriften, bekleben und bemalen, um kollaborativ zusammenzuarbeiten.

Slack

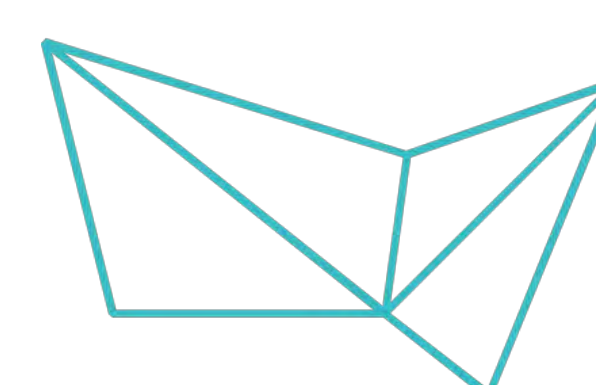
Die Chat-Software Slack wurde zur Textkommunikation während des Camps genutzt. So konnten hier nicht nur Ankündigungen an alle Teilnehmenden gesendet werden, sondern auch technische Probleme in einem Troubleshooting-Channel schnell gelöst werden. Durch weitere Integrationen wurde darüber hinaus automatisch ein tägliches Feedback der Teilnehmenden eingeholt.

Telegram

Für den Programmpunkt des Telegram Live Walks, der zusammen mit mindshine (eine App für mentale Fitness) konzipiert wurde, war Telegram das Tool der Wahl. Hier ist es möglich, Broadcast-Listen zu erstellen, in denen an viele unterschiedliche Personen dieselbe Nachricht geschickt werden kann. Ohne größere Hürden konnten auf Telegram auch Personen, die sich nur das Rahmenprogramm anschauen wollen, Teil des Programmpunkts werden.



PARTNER



SEND Social
Entrepreneurship
Netzwerk
Deutschland



Mittelstand 4.0
Kompetenzzentrum
Berlin



Deutsches
Forschungszentrum
für Künstliche
Intelligenz GmbH



**Hasso
Plattner
Institut**

Digital Engineering • Universität Potsdam

INTRAPRENOR



Impressum

Im Auftrag des Bundesministeriums für Wirtschaft und Energie (BMWi)
Öffentlichkeitsarbeit
11019 Berlin
www.bmwi.de

Stand: August 2020

Veranstalter

Kompetenzzentrum Kultur- und Kreativwirtschaft des Bundes
u-institut Backes & Hustedt GbR
Jägerstraße 65
10117 Berlin

Organisation

Intraprenör GmbH
Am Krögel 2
10179 Berlin
www.intraprenör.de

Kontakt

Presse- und Öffentlichkeitsarbeit
Kompetenzzentrum Kultur- und Kreativwirtschaft des Bundes
u-institut Backes & Hustedt GbR

Jägerstraße 65
10117 Berlin

T 030 20 88 89 1 – 30
E presse@kreativ-bund.de
www.kreativ-bund.de

