

Pressemitteilung mit Bitte um Veröffentlichung

Kreativwirtschaftliches Innovation Camp Sprungkraft:

Wie interdisziplinäre Teams in 2 Tagen über 30 Ideen für die Zukunft entwickeln

Am vergangenen Wochenende haben sich rund 300 Menschen aus Wirtschaft, Verwaltung, Forschung und Bildung zusammengefunden, um gemeinsam an Lösungen für relevante Herausforderungen unserer Gegenwart und insbesondere die Corona-bedingten Einschränkungen zu arbeiten. In einem Design Sprint mit rund 35 Teams sind spannende Ideen entwickelt worden, die ein großes Potenzial für die erfolgreiche Umsetzung bergen und die die Innovationsstärke Deutschlands nicht nur im technologischen, sondern auch kreativen Bereich unterstreichen. 4-6 Ideen sollen jetzt im Rahmen des Creative Labs Covid-19 des Kompetenzzentrums Kultur- und Kreativwirtschaft des Bundes bei der Weiterentwicklung unterstützt werden.

Berlin, 20.8.2020 „Veranstaltungen wie das Innovation Camp „Sprungkraft“ zeigen modellhaft, wie wichtig neben Technologie auch Kreativität für die Innovationsentwicklung in Deutschland ist“, sagte **Thomas Jarzombek, der Beauftragte des Bundeswirtschaftsministeriums für Digitale Wirtschaft und Start-ups**, in seinem Grußwort zum Start der mehrtägigen Veranstaltung. Zwei Tage hatten Expert*innen aus ganz Deutschland Zeit in interdisziplinären Teams an konkreten Projekten zu arbeiten. Als Vorgabe wurden die fünf Themenwelten Arbeit, Lernen, Medien, Gesundheit und Kultur gewählt, die zuvor im Creative Lab Covid-19 des Kompetenzzentrums Kultur- und Kreativwirtschaft des Bundes gemeinsam mit Partner*innen aus Forschung und Wirtschaft (u. a. Hasso-Plattner Institut, Bayerischer Rundfunk, iav) erarbeitet wurden.

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). „Aus unserer langjährigen Erfahrung mit der Kultur- und Kreativwirtschaft wissen wir, wie wichtig es ist, Angebote für eine ergebnisoffene Innovationsentwicklung zu machen“, beschreibt **Julia Köhn, Projektleiterin des Kompetenzzentrums Kultur- und Kreativwirtschaft des Bundes** das Format des Innovation Camps. „Wir schaffen eine Arbeitsatmosphäre, die es den Teilnehmer*innen ermöglicht, in interdisziplinären Teams zu experimentieren und sich von den neuen Impulsen der anderen Beteiligten und Mentor*innen inspirieren zu lassen.“

300 Expert*innen aus Wirtschaft, Kultur, Verwaltung, Bildung und Forschung nahmen aktiv an der Veranstaltung teil. Deutschlandweit verfolgten mehr als 3.500 Menschen das Innovation Camp online, ließen sich von den Ideen der Teilnehmenden inspirieren und stimmten anschließend für die drei besten Projekte ab.

Drei Publikumspreise für die besten Ideen

Am Samstagabend hatte eine Jury bestehend aus den Expert*innen der Themenwelten gemeinsam mit Partner*innen des Creative Labs COVID-19 die zehn herausragendsten Ideen ausgewählt, die sich im Finale um drei Publikumspreise für die beste Idee, die beste Präsentation und die Idee mit dem größten gesellschaftlichen Impact bewarben. Die Teams LearnTwin und Challenger aus der Zukunftswelt "Lernen" sowie das Team von Tribes aus der Zukunftswelt „Gesundheit“ haben das Publikum am meisten überzeugt. Mehr über Finalist*innen erfahren.

Pressemitteilung mit Bitte um Veröffentlichung

„Die Vielfalt der Präsentationen ist enorm und es war nicht einfach sich auf zehn Projekte zu einigen, die als Finalist*innen am Sonntag ihre Ideen der Öffentlichkeit präsentieren durften“, erläutert **Till Hasbach**, der das **Creative Lab Covid-19** des Kompetenzzentrums koordiniert. „Ich freue mich, dass wir mit den Gewinner*innen der Publikumspreise den Creative Impact eines solchen Innovation Camps zeigen können. Unter der Einbindung neuester Technologien bieten die Ideen kreative Antworten für die Lösung relevanter gesellschaftlicher Probleme unserer Zeit.“ 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.

Bis zum 30.8.2020 können sich alle Teilnehmer*innen des Camps (unabhängig, ob sie unter den Finalist*innen waren oder nicht) mit ihren Ideen für eine Umsetzungsunterstützung, bestehend aus Experimentiermitteln in Höhe von ca. 10.000 Euro sowie einem begleitenden Mentoring, bewerben. Die Unterstützung findet im Rahmen des Creative Lab Covid-19 des Kompetenzzentrums Kultur- und Kreativwirtschaft des Bundes statt. Im Vordergrund steht dabei die Fortführung des Prozesses der ergebnisoffenen Ideenentwicklung (Risky Projects) bis zur möglichen Realisierung. Die drei Gewinner*innenteams des Sprungkraft Innovation Camps überspringen durch den Gewinn des Publikumsvotings die nächste Auswahlrunde und erhalten direkt einen Platz für die finale Entscheidungsrunde, die aus einer Präsentation vor einer Fachjury bestehend aus den institutionellen Partner*innen des Creative Labs und dem Kompetenzzentrum Kultur- und Kreativwirtschaft des Bundes besteht.

Weitere Informationen:

Hier stellen wir Ihnen die zehn Finalist*innen-Teams vor: www.sprungkraft-innovationcamp.de/

Auswahlverfahren der Projekte:
www.sprungkraft-innovationcamp.de/foerderung

Creative Lab Covid-19:
www.kreativ-bund.de/creative-lab-covid-19

Die Gewinner*innen der Publikumspreise:

Publikumsvoting Sprungkraftpreis:
LEARN TWIN (Team Cansu Hattula & Felicia Würtenberger)

Learn Twin ermöglicht es, erlangtes Wissen zu reflektieren, gebündelt zu speichern, zu organisieren und so in den Alltag zu transferieren. Es ist eine App, in der neues Wissen auf vielfältige Art gespeichert werden kann (Fotos, Videos, Sprachnachrichten, Notizen, etc.) und einem bestimmten Thema, für das sich eine Person interessiert, zugeordnet werden kann (z.B. Fermentation).

Themenwelt Lernen (ab 02:22:00, https://www.youtube.com/watch?v=r4V41pfbn_0)

Pressemitteilung mit Bitte um Veröffentlichung

Publikumsvoting Beste Präsentation:

CHALLENGER (u.a. im Team und als Präsentierende in Erscheinung getreten: Sonja Schub und Reinhold Papst)

Der Challenger ist eine App, in der Lerninhalte spielerisch vermittelt werden, ohne die zwischenmenschliche Komponente zu vernachlässigen. Die App basiert darauf, dass Unternehmen für den jeweiligen Unternehmenskontext relevante Lernpakete (z.B. Wissen zur Design Thinking Methode) lizenzieren und Arbeitnehmer*innen zur Verfügung stellen.

Themenwelt Lernen (ab 02:19:00, https://www.youtube.com/watch?v=r4V41pfbn_0)

Publikumsvoting Gesellschaftlicher Impact:

TRIBES (u.a. im Team und als Präsentierende in Erscheinung getreten: Anna Schmeling)

Eine App, die Menschen dabei unterstützen soll, möglichst kurzfristig Hilfe zu finden bei gesundheitlichen Schwierigkeiten (z. B. Umgang mit einer Diagnose etc.). Mit Unterstützung von Fachpersonal und einem eigens entwickelten Chatbot wird für den*die Hilfesuchende*n ein personalisiertes Portal erstellt, das neben dem Austausch in einer passenden Community auch die Unterstützung von Expert*innen und umfangliches Informationsmaterial bietet.

Themenwelt Gesundheit (ab 1:42:00, https://www.youtube.com/watch?v=r4V41pfbn_0)