Initiative
Kultur- & Kreativwirtschaft
der Bundesregierung

KOMPETENZZENTRUM
KULTUR- UND
KREATIVWIRTSCHAFT
DES BUNDES

Elektrisierende Ideen für den Menschen

In Zusammenarbeit mit
STATE

Inhalt

Editorial Hightech & Herz **4**
Programmübersicht 7
Das Innovation Camp 10
Futures Canvas 12

Themenfelder **14**
Intelligente Stadt 16
Digitale Gesundheit 18
Sexualität und Technologie 20

Entstandene Projektideen **22**
Bereich Intelligente Stadt 24
Bereich Digitale Gesundheit 26
Bereich Sexualität und Technologie 28

Beitragende **32**
Themen-Expert*innen 34
Mentor*innen 37
Fachjury 38

Über das Team 40
Glossar 42
Impressum 43

EDITORIAL

Der digitale Wandel schreitet stetig voran. Doch wie lässt er sich so gestalten, dass der Mensch und sein gesellschaftliches Wohlergehen im Mittelpunkt stehen?

Technologische Entwicklung ermöglicht, Antworten auf die großen Herausforderungen der Zeit zu finden und die Lebensqualität zu steigern.

Doch für eine nachhaltige, menschenzentrierte Technologie-Entwicklung bedarf es mehr als rein technische Innovationskraft. Sie gedeiht im stetigen Spannungsfeld zwischen Mensch und Maschine und erfordert Kreativität, Empathie und eine multiperspektivische Herangehensweise.

HIGHTECH & HERZ

Wie lässt sich der digitale Wandel so gestalten, dass der Mensch und sein gesellschaftliches Wohlergehen im Mittelpunkt stehen? Im Spannungsfeld zwischen Mensch, Technik und Umwelt kann die Kultur- und Kreativwirtschaft eine wichtige Rollen einnehmen. Akteur*innen der Branche ergänzen die technologische Entwicklung nicht nur um neue Perspektiven und wertvolle Impulse für cross-sektorale Innovationen. Sie bereichern technologische Entwicklungsprozesse auch durch ein hohes Maß an neuen Denkansätzen, Erfindungsreichtum, Kreativität, methodische Kompetenz und Mut zum Experiment.

Vor diesem Hintergrund brachte das Innovation Camp „Hightech & Herz – Elektrisierende Ideen für den Menschen" vom 11.–13.10.2022 im Coworking Space TUECHTIG in Berlin Kultur- und Kreativschaffende mit Entwickler*innen und Expert*innen aus Tech-Branchen zusammen, um gemeinsam innovative Ideen für den bedarfsorientierten, nachhaltigen und inklusiven Einsatz menschzentrierter Technologien zu entwickeln. Dabei fokussierte sich das Programm exemplarisch auf drei zentrale Lebenswelten: Die Themenfelder Intelligente Stadt[G], Digitale Gesundheit[G] und Sexualität & Technologie[G].

Im Zentrum der Veranstaltung stand die Frage, wie digitale Innovationen uns in Zukunft helfen können, besser zusammen zu leben, zu lieben und unsere Gesundheit zu fördern. Fünf Projektideen wurden zum Abschluss des Innovation Camps von einer Fachjury ausgewählt. Sie erhielten die Möglichkeit, für die Weiterentwicklung ihrer Ideen zu Prototypen finanzielle und methodische Unterstützung im Rahmen des anschließenden Creative Labs (November – Dezember 2022) zu bekommen.

Im Zentrum stand ein möglichst offen angelegter Innovationsprozesse mit vielschichtiger und direkter Einbindung einer breiteren Öffentlichkeit – von der ersten Abfrage von gesellschaftlichen Bedürfnissen in den drei Themenfeldern bis hin zur Bewertung der von den Teilnehmer*innen entwickelten Geschäftsideen.

Neben der konkreten Entwicklung von cross-sektoral getriebenen Produkten, Services und Geschäftsmodellen war es Ziel des Innovation Camps, einen Raum für den gegenseitigen Austausch, das Kennenlernen und Vernetzen der Teilnehmenden zu schaffen, um gemeinsam in die spannenden Möglichkeiten an der Schnittstelle von menschzentrierter Technologieentwicklung und Kultur- und Kreativwirtschaft einzutauchen. Inspiriert, unterstützt und angeleitet wurden die Teilnehmer*innen dabei von erkenntnisreichen Vorträgen, praxiserprobten Themenexpert*innen und erfahrenen Mentor*innen.

Herausgekommen sind dabei sieben kultur- und kreativwirtschaftliche Ideen im Spannungsfeld zwischen digitaler Technologie und gesellschaftlichen Bedürfnissen: von einem smarten Raum, der Ruheräume in hektischen Städten schafft, über ein digitales Tool, das pflegende Angehörige unterstützt, bis hin zu einer Online-Plattform, auf der per kurzem Test ein digitaler Wissensnachweis für (sexuelle) Bildung erworben werden kann, der den Zutritt zu digitalen und physischen Events ermöglicht. Sieben elektrisierende Ideen für den Menschen.

Anmerkung: Die im Dokument mit [G] gekennzeichneten Wörter werden im Glossar auf Seite 42 erklärt.

HINTERGRUNDINFORMATIONEN ZUM INNOVATION CAMP

Um zukunftsfähig zu sein, müssen neue Wege gegangen werden. Das erfordert kreative Herangehens- und innovative Denkweisen. Genau darin liegen die Potenziale der Kultur- und Kreativwirtschaft. Das Kompetenzzentrum Kultur- und Kreativwirtschaft des Bundes arbeitet selbst mit Methoden aus der Kultur- und Kreativwirtschaft, um Neues voranzutreiben. Regelmäßig bringt es Akteur*innen aus verschiedenen Branchen zusammen, um diese Ansätze zu nutzen und innerhalb kurzer Zeit innovative Lösungen zu konkreten Herausforderungen zu generieren. So auch beim Innovation Camp Hightech & Herz 2022.

Was ist Hightech & Herz?

Hightech & Herz verbindet zwei Innovationsformate des Kompetenzzentrums Kultur- und Kreativwirtschaft des Bundes – das Innovation Camp und das Creative Lab #5. Thematisch stehen dabei Human Centered Technologies im Fokus und die Frage, wie Kultur- und Kreativwirtschaft die digitale Transformation gestalten kann.

Was ist ein Innovation Camp?

Cross-Innovation zu ermöglichen und zu erproben, sind die treibenden Faktoren von Innovation Camps des Kompetenzzentrums. Im Match mit anderen Branchen und Bereichen werden innerhalb von 2-3 Veranstaltungstagen neue Services, Ansätze und Geschäftsmodellideen für eine konkrete Herausforderung entwickelt. Expert*innen aus Schnittstellenbranchen und Mentor*innen begleiten die Teilnehmenden des Innovation Camps. Ideensprints und Design Thinking leiten dabei durch den Prozess, um in kürzester Zeit prototypische Lösungsansätze zu entwickeln. Die Innovation Camps können so für die Potenziale der Kultur- und Kreativwirtschaft sensibilisieren und ein Inkubator für konkrete Entwicklungspartnerschaften über die Branchen- und Bereichsgrenzen hinaus sein.

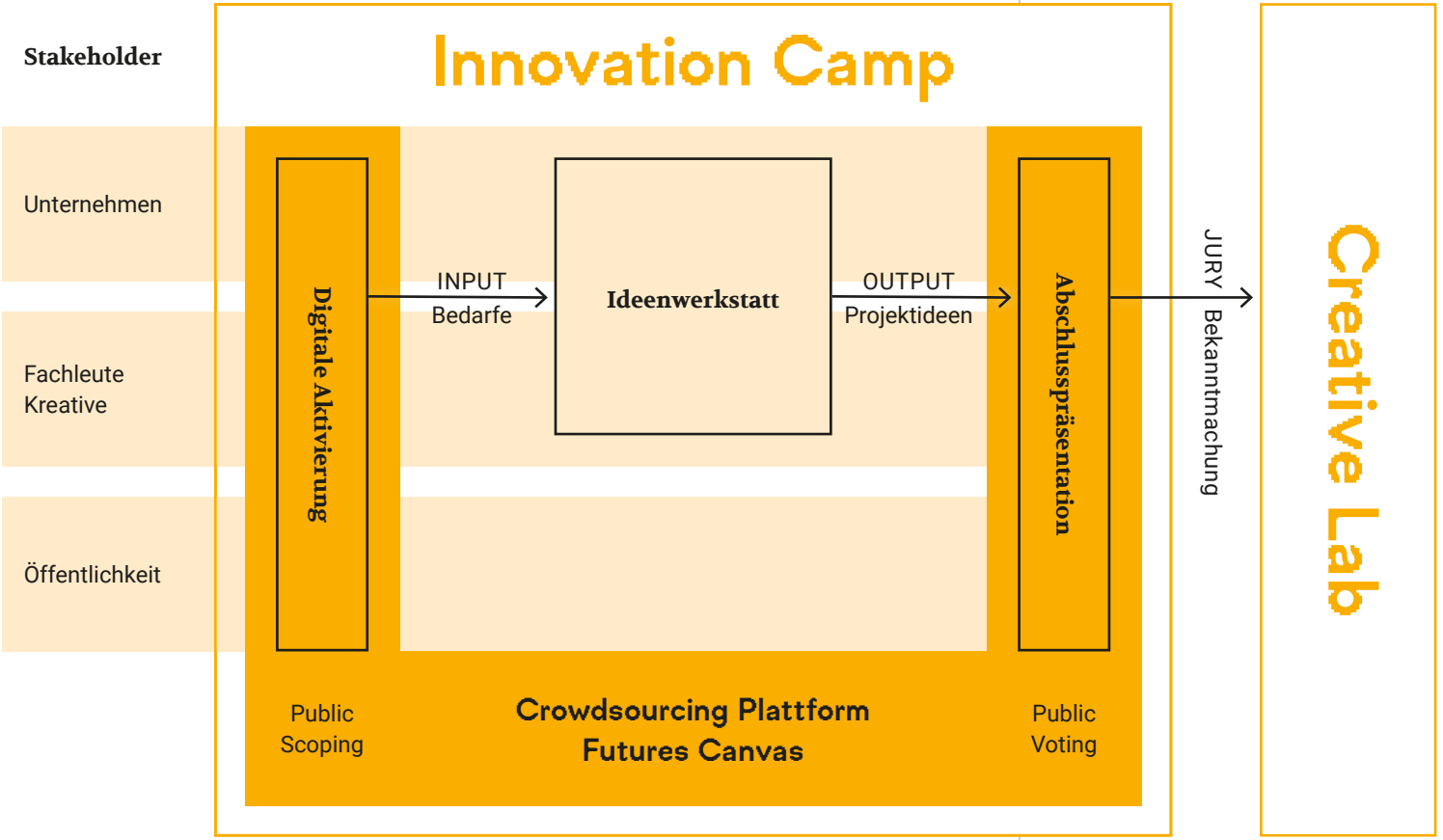
Von wem wurde das Innovation Camp umgesetzt?

Das Innovation Camp Hightech & Herz wurde vom Kompetenzzentrum Kultur- und Kreativwirtschaft des Bundes im Auftrag des Bundesministeriums für Wirtschaft und Klimaschutz veranstaltet.
Als Umsetzungspartner begleitete STATE das Kompetenzzentrum bei der Konzeption, Umsetzung und Durchführung des Innovation Camps.

WWW.KREATIV-BUND.DE/CAMP/HIGHTECH-UND-HERZ →

SEXUALITÄT & TECHNOLOGIE

Das Innovation Camp



Das Programm startete mit einer digitalen Auftaktveranstaltung am 29. September 2022, bei der Themen-Expert*innen die drei Themenfelder des Programms erstmalig vorstellten und anschließend mit den Teilnehmer*innen erste konkrete gesellschaftliche Bedarfe erarbeiteten.

Die Teilnehmer*innen der Veranstaltung konnten dafür auf Futures Canvas, einer digitalen Crowdsourcing-Plattform für kollektive Zukunftsgestaltung, ihre Erwartungen, Hoffnungen und Ängste bezüglich möglicher Zukunftsentwicklungen in den Themenfeldern teilen und die Gedanken der anderen hinsichtlich ihrer Plausibilität und Attraktivität bewerten. Das Brainstorming diente als Ausgangspunkt der Ideenentwicklung der Teams vom 11.–13. Oktober im TUECHTIG in Berlin-Wedding, Deutschlands erstem inklusiven Co-Working-Space.

Nach einem abendlichen Warm-up am Vortag im Kesselhaus ging es am 12. Oktober 2022 in den Ideensprint. Für die Entwicklung ihrer Idee hatten die Teams in den drei verschiedenen Themenbereichen drei Arbeitsblöcke à zwei Stunden Zeit. Im Arbeitsblock 1 sollten ein oder mehrere Bedürfnisse einer bestimmten Zielgruppe identifiziert werden. Der Arbeitsblock 2 hatte zum Ziel, darauf basierend ein Wertversprechen zu erarbeiten. In der anschließenden Sharing & Caring Session stellten sich die Teams untereinander ihre bisherigen Ergebnisse vor und berieten sich gegenseitig. Im abschließenden Arbeitsblock 3 arbeiteten die Teams die Learnings ein und bereiteten ihre Innovationsideen für die öffentliche Präsentation vor. Der Abend endete mit einer Lecture Performance der KI-Künstlerin Portrait XO mit dem Titel “What does it mean to be human in today’s data-driven society?”. Am letzten Tag fand die Präsentation der entstandenen Projektideen vor der Fachjury statt. Zusätzlich dazu wurden die Beschreibungen der Lösungsansätze zur öffentlichen Bewertung – durch die Teilnehmer*innen, Jury und die Öffentlichkeit – auf Futures Canvas publiziert.

Unter Einbindung der Empfehlung der Jury und öffentlichen Bewertungen wurden fünf Teams ausgewählt und zur Weiterentwicklung ihrer Ideen im anschließenden Creative Lab eingeladen.

Digitale Beteiligung

WÜNSCHENSWERT

WAHRSCHEINLICH

WIE KÖNNEN DIGITALE TECHNOLOGIEN BEI DER UMGESTALTUNG URBANER RÄUMEN HELFEN?

UNWAHRSCHEINLICH

UNERWÜNSCHT

Um gemeinschaftlich und unter der Beteiligung der Öffentlichkeit an Ideen für menschzentrierte Technologien zu arbeiten, können digitale Tools beim Brainstormingprozess eingesetzt werden. Sie schaffen eine öffentliche Plattform für Wünsche, Bedürfnisse und Ängste zukünftiger Nutzer*innen, die so direkt in den Produktentwicklungsprozess eingebunden werden können. Im Kontext von *Hightech & Herz* kam dafür das Browser-basierte Tool *Futures Canvas* zum Einsatz. Futures Canvas ermöglicht es, Gedanken einer breiten Öffentlichkeit bezüglich möglicher Zukunftsszenarien abzufragen und sie in sogenannten Landkarten zu kategorisieren. Diese Landkarten geben Aufschluss darüber, für wie wünschenswert und wahrscheinlich bestimmte Zukunftsszenarien gehalten werden. Gleichzeitig öffnen sie den Innovationsprozess und schaffen eine zusätzliche Vernetzungsmöglichkeit mit potenziellen Partner*innen.

Futures Canvas kam an mehreren Stellen im Programm von Hightech & Herz zum Einsatz: von der Erkundung der Themenfelder bis zur digitalen Veröffentlichung und Bewertung der entwickelten Lösungsideen. So wurden über 100 Beiträge für die Landkarten eingereicht, die insgesamt über 1.000 Mal öffentlich bewertet wurden. Jedes Team konnte die digitale Plattform als Inspirationsquelle nutzen, um aus der Vielzahl identifizierter Chancen und Herausforderungen diejenigen zu wählen, auf die sie mit ihrer Projektidee antworten und Mehrwert für die Gesellschaft zu schaffen wollten.

Webseite Futures Canvas →

DREI THEMEN FELDER

Hightech & Herz ging der Frage nach, wie die Kultur- und Kreativwirtschaft zu neuen Ideen für Produkte, Services und Geschäftsmodelle im Bereich Technologie und Digitalisierung inspirieren kann.

Dazu wurden parallel drei Themenfelder durch die Brille menschzentrierter Technologieentwicklung betrachtet – Intelligente Stadt, Digitale Gesundheit und Sexualität & Technologie.

Jedes Themenfeld von Hightech & Herz wurde mithilfe einer öffentlichen Umfrage auf Futures Canvas hinsichtlich Erwartungen, Hoffnungen und Ängsten der Teilnehmer*innen untersucht.

Ausgewählte Beiträge, die besonders spannende Reaktionen hervorgerufen haben, sind im Folgenden pro Themenfeld aufgeführt.

INTELLIGENTE STADT

Am kontroversesten
„Privatautos dürfen innerorts nicht mehr auf öffentlichen Straßen, sondern nur noch in kostenpflichtigen Parkhäusern abgestellt werden.“

Am wenigsten kontrovers
„Nachbarschaftliche Vernetzung und Unterstützung.“

Am wahrscheinlichsten
„Digitale Technologien machen sexuelle Aufklärung besser zugänglich.“

Am unwahrscheinlichsten
„Dank immer besserer Video/VR/AR-Technologie nimmt die Notwendigkeit von Reisen stetig ab, Städte können deswegen wieder naturnaher werden.“

Am meisten wünschenswert
„Bewohner*innen können auf Stadt- und Bezirksebene mitgestalten.“

Am wenigsten wünschenswert
„Smart Cities werden von Tech-Bros zur Verwirklichung ihrer SciFi-Fantasien gebaut, was zu einem unfairen kapitalistischen Hellscape führen wird.“

Mobilitätswende und Klimakrise, schwindender gesellschaftlicher Zusammenhalt und zunehmende Verdrängung in den großen Städten verlangen nach innovativen Ansätzen, den urbanen Raum gemeinsam neu zu gestalten. Das Schlagwort lautet Smart City, die intelligente Stadt. Hier helfen digitale Technologien dabei, Infrastruktur, Gebäude und Mobilität nachhaltiger, effizienter und sozialer zu gestalten - und ermöglichen neue Formen der Teilhabe von Bürger*innen.

Umfrage auf Futures Canvas →

Wie können digitale Technologien bei der Umgestaltung urbaner Räume helfen?

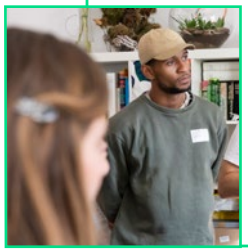
DIGITALE GESUNDHEIT

Am kontroversesten
„KI macht es möglich, dass keine persönlichen Daten in einer App gespeichert werden, weil ein Bot die Kommunikation übernimmt und Avatare genutzt werden."

Am wenigsten kontrovers / am meisten wünschenswert
„Ich wünsche mir, dass medizini-Hilfe gerechter sozialer wird."

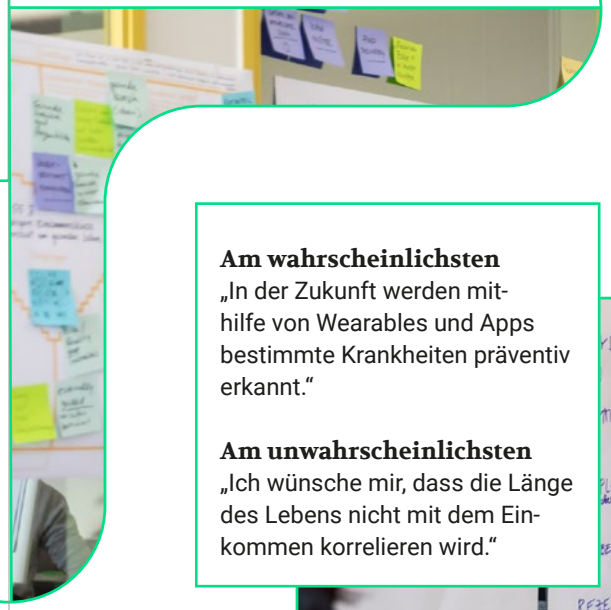
Am wenigsten wünschenswert
„Wir werden zu gläsernen Menschen und Versicherungsunternehmen haben Zugang zu unseren intimsten Daten."

Wie können digitale Technologien zu einem gesunden Lebens beitragen?



Digitale Apps unterstützen zunehmend bei Gesundheitsthemen. Die Sparte E-Health boomt. Zuletzt brachte die Corona-Pandemie ein neues Gesundheitsbewusstsein mit sich. Insbesondere im Feld Beratung sehen Anbieter*innen von digitalen Gesundheitsprogrammen großes Potenzial. Denn die Programme sammeln Daten, lernen ihre Nutzer*innen kennen und liefern Empfehlungen und Anreize für positive Verhaltensänderungen und bessere, gesündere Lebensentscheidungen.

Umfrage auf Futures Canvas →



Am wahrscheinlichsten
„In der Zukunft werden mithilfe von Wearables und Apps bestimmte Krankheiten präventiv erkannt."

Am unwahrscheinlichsten
„Ich wünsche mir, dass die Länge des Lebens nicht mit dem Einkommen korrelieren wird."

SEXUALITÄT UND TECHNOLOGIE

Am kontroversesten
„Menschen wählen und leben in Communities, in denen sie heilen und wachsen können, die sie empowern durch individuelle und kollektive Teilhabe."

Am wenigsten kontrovers
„Digitale Innovationen führen zu verstärkter sexueller Auflärung und einer gesellschaftlichen Normalisierung von Sexualität."

Am wahrscheinlichsten
„Digitale Technologien machen sexuelle Aufklärung besser zugänglich."

Am unwahrscheinlichsten
„Das Thema Scham in Bezug auf Sexualität ist nicht mehr existent."

Am meisten wünschenswert
„Entstigmatisierung der sexuellen Bildung und progressive sexuelle Bildung an Schulen mit Berücksichtigung queerer Sexualität und queerer Identitäten."

Am wenigsten wünschenswert
„Die anfallenden Daten werden sowohl von privaten als auch staatlichen Akteur*innen genutzt, um Menschen zu manipulieren und sie als Konsumobjekte zu degradieren."

Begleitet von einem gesellschaftlichen Umdenken tradierter Rollenbilder und Strukturen erfährt Sexualität in Deutschland eine zunehmend ganzheitliche Betrachtung jenseits bisher dominierender Klischees. Damit einher gehen eine Vielzahl neuer digitaler Angebote wie Apps, Chatbots und Plattformen zur sexuellen Aufklärung, medizinischen Beratung und Unterhaltung, um sexuelles Wohlbefinden gesamtgesellschaftlich über alle Altersstufen inklusiv zu steigern.

Umfrage auf Futures Canvas →

Wie können digitale Innovationen sexuelles Wohlbefinden inklusiv fördern?

VOM IDEENSPRINT ZUM RISKY PROJECT

ENTSTANDENE PROJEKTIDEEN

In interdisziplinären Teams entwickelten die Teilnehmer*innen auf dem Innovation Camp insgesamt sieben Projektideen für Innovationen im Bereich menschzentrierter Technologieentwicklung in den drei Themenfeldern.

Eine Auswahl der Teams bekam die Möglichkeit zur Teilnahme am gleichnamigen Creative Lab Hightech & Herz, das im Anschluss an das Innovation Camp startete.

PROJEKTIDEEN INTELLIGENTE STADT

Concrete Peace – a place to be

Ein smarter Ruheraum für belebte Stadträume

von Nellie Friedrich, Henry Farr, Paloma Zamorano Ferrari, Mara Pepine

Ausgewählt für Teilnahme am Creative Lab #5

Intelligent, grün, inklusiv: Es gibt viele Dinge, die die Stadt in Zukunft sein will. Doch die Realität sieht in vielen Städten bisher anders aus: Sie sind laut, stressig, ablenkend. Was wäre, wenn wir ein Gefühl der Ruhe inmitten des ganzen Trubels kreieren könnten? Einen Ort, an dem Menschen sich wieder mit ihren grundlegenden Sinnen verbinden können? Einen Ort der Ruhe inmitten des Beton-Dschungels?

Concrete Peace will dieses Bedürfnis erfüllen, indem es eine Pop-up-Architektur und Innengestaltung entwickelt, in deran dem der Mensch einfach nur sein kann. Es handelt sich um eine physische Konstruktion (z. B. Kubus) an einem belebten Ort in der Stadt, zum Beispiel neben einem Einkaufszentrum. So sollen neurodiverse[G] Erwachsenen und alle, die sich in der Stadt gestresst oder überfordert fühlen, einen Raum bekommen, in dem sie zu sich selbst finden können.

DAT Digital Air Twin

Luftoptimierung durch digitale Zwillinge

von Enya Kiessling, Claudia Tyborski, Aurel von Richthofen, Michael Rauch, Regine Claire Sommerfeldt

Wie atmet die Stadt? Für ein gesundes Stadtklima hat das Team von *DAT* die Idee eines Luftoptimierungssystems entwickelt, das von Stadtverwaltungen verwendet werden soll. Zunehmende Luftverschmutzung schadet den Stadtbewohner*innen. Feinstaub, chemische Verschmutzung, Ozon/Pollen, extreme Temperaturen und Feuchtigkeit belasten die Luftqualität in Städten. Um die Balance wiederherzustellen, greift *DAT* auf moderne Sensortechnologie zurück.

In der Stadt platzierte Sensoren sammeln Live-Daten zur Luftqualität, die in ein digitales Modell, einen sogenannten digitalen Zwilling, überführt werden können. Über das Realmodell lassen sich Zustände auswerten und Lösungen zur Luftverbesserung generieren.

Smart City durch Förderung sozialer Teilhabe

Matchmaking Plattform für zivilgesellschaftliches Engagement

von Petra Langheinrich, Lucas Vogel, Marcel Hieronimus

Wie kann bürgerschaftliches Engagement so attraktiv und zugänglich gemacht werden, dass sich mehr Bürger*innen zivilgesellschaftlich beispielsweise in einem Ehrenamt einbringen? Innerhalb einer intelligenten Stadt soll der Austausch von Kompetenzen und die Bedürfnisse sowohl der Bürger*innen als auch der zivilgesellschaftlichen Organisationen in relevanter Weise verbunden werden. Hier kommt die Matchmaking-Plattform zur Förderung sozialer Teilhabe in der Smart City zum Einsatz.

Als Weiterentwicklung von nebenan.de werden hier nicht nur Werkzeuge und Güter getauscht, sondern Wissen, Fürsorge und Zeit. Denn Bürger*innen, die sich für ehrenamtliches Engagement interessieren, gibt es zuhauf. Aber oft mangelt es an passenden, zugänglichen Informationsquellen und Vernetzungsmöglichkeiten.

Als Schnittstelle zwischen Stadt, Organisationen und Bürger*innen nutzt die Matchmaking-Plattform digitale Tools, um Barrieren abzubauen und Informationen bereitzustellen.

PROJEKTIDEEN DIGITALE GESUNDHEIT

PREventure

Digitale Tools helfen pflegenden Angehörigen

von Julio Brandl, Jonas Kathan, Celine Breuckmann

Ausgewählt für Teilnahme am Creative Lab #5

Mehr als 2,5 Millionen Menschen in Deutschland sind pflegende Angehörige. Sie sind sowohl psychisch, sozial und finanziell als auch körperlich belastet und erfahren wenig Unterstützung. Eine plattformgerechte Lösung zum aktiven Austausch zwischen pflegenden Angehörigen existiert bisher nicht.

Hierfür entwickelt das Team *PREventure* eine App, die sowohl einen (entlastenden) Austausch zwischen pflegenden Angehörigen ermöglicht als auch eine Kontaktmöglichkeit zu Pflegekräften und Ärzt*innen bietet, um bedarfsorientiert die häusliche Pflege zu verbessern. Eine solche App-gestützte Lösung wäre der digitale Begleiter für pflegende Angehörige, um beispielsweise ein Task Management innerhalb der Familie zu ermöglichen, Vitalparameter automatisiert zu speichern und Auswertungen zu erhalten sowie auch pflegebezogene Bestellungen zu tätigen.

HACK Ø PACK

Gesunde Kaufentscheidungen durch die smarte Nutzung der CodeCheck-Datenbank

von Ruta Almedom, Tobias Weishaupt, Natalie Marie Preuß, Celia Staffa

Ausgewählt für Teilnahme am Creative Lab #5

Wer in einem Supermarkt gesund, ausgewogen und nährstoffreich einkaufen will, steht vor einer großen Herausforderung: Marketingbotschaften sind allgegenwärtig, unabhängige Informationen kaum verfügbar.

HACK Ø PACK hat sich zum Ziel gesetzt, eine smarte Lösung zu entwickeln, die genau dies ermöglicht. Die Idee verwendet die bestehende Datenbank der bereits viel genutzten App CodeCheck als Basis, um Produktinformationen so aufzubereiten, dass gesundes Shopping im Supermarkt ohne zusätzlichen Stress und auch mit eingeschränktem Budget möglich ist. Die Idee soll Menschen mit niedrigem Einkommen ein gesünderes Leben ermöglichen. Als erste Idee für eine smarte Lösung wurde eine Augmented-Reality-App entwickelt, die mit einer im Supermarkt zur Verfügung stehenden Brille oder dem eigenen Smartphone genutzt werden kann.

PROJEKTIDEEN SEXUALITÄT UND TECHNOLOGIE

LODelle

Open-Source-Technologien zur Überbrückung der Gender Data Gap

von Irma Mastenbroek, Christine von Gawlowski, Jessica Cohen, Oliver Mackeldanz

Ausgewählt für Teilnahme am Creative Lab #5

Wie können öffentlich zugängliche Daten das Verständnis für den Körper verbessern? Bis heute besteht in den meisten Forschungsbereichen eine große Datenlücke zwischen den Geschlechtern. Erst kürzlich wurde der Erste an biologisch weibliche Körper angelegte Dummy gebaut, um die Sicherheit von Fahrzeugen zu testen. Ein vollständiges anatomisches Modell (MRT) des weiblichen Geschlechts existiert erst seit 2004. Expert*innen sprechen von der Gender Data Gap. Da immer mehr Frauen* in der Forschung tätig sind, hat sich der Bedarf, die Data Gap zwischen den Geschlechtern zu schließen, innerhalb weniger Jahre massiv erhöht.

Genau an dieser Stelle möchte *LODelle* anknüpfen. Als digitale Schnittstelle werden zur Verfügung stehenden open-source Daten über weibliche* Gesundheit von *LODelle* aufbereitet und an interessierte Partner*innen für die Produktentwicklung vermittelt. Das Team will es Unternehmen ermöglichen, bedarfsgerechtere Produkte und Dienstleistungen anzubieten, um Frauen* weltweit zu unterstützen.

AwarenessPass

Digitaler Wissensnachweis für Achtsamkeit, Bewusstsein und Consent

von Che Harvey, Walter Kaul, Jennifer Sanchez, Toni Trommer, Nora Zupan, Vishwanath Sukumar (*submitted in English)

Ausgewählt für Teilnahme am Creative Lab #5

Menschen, die sich mit vulnerablen Themen wie Liebe, Partnerschaft oder den eigenen sexuellen Bedürfnissen befassen, sind häufig auf der Suche nach Räumen, in denen sie sich bei dieser sehr persönlichen Reise sicher fühlen können. Wie können solche safe spaces [G] geschaffen werden?

Mit *AwarenessPass* wurde das Prinzip eines digitalen Nachweises entwickelt, den Menschen erhalten können, die sich tiefergehend mit Themen wie Achtsamkeit und Consent [G] beschäftigt haben. Zu *AwarenessPass* gehört eine Online-Plattform mit Informationsangeboten, ein Test und ein Zertifikat, das Zugang zu digitalen Plattformen (z.B. Dating-Apps) und physischen Events ermöglicht.

Das Prinzip ähnelt dem Cov-Pass, der im Zuge der Corona-Pandemie zum Einsatz kam. Den Zugang zu bestimmten Plattformen und Events nur mit *AwarenessPass* zu gewähren, soll sicherstellen, dass bei allen Beteiligten eine grundsätzliche Auseinandersetzung mit Achtsamkeitsthemen im Kontext von Liebe & Partnerschaft stattgefunden hat, und so mehr Sicherheit bieten. Darüber hinaus wird eine community-spezifische Aufklärung über Sexualität und Identität für alle Altersgruppen erreicht.

BEITRAGENDE

Die Themen-Expertinnen gaben den Teilnehmer*innen lebendige Einblicke in relevante Fragestellungen aus der beruflichen Praxis. Sie unterstützten beim Innovation Camp bei der Entwicklung von Lösungen für menschzentrierte Technologien in den Themenbereichen.

Auf dem Innovation Camp wurden die Teilnehmer*innen bei der Entwicklung ihrer Ideen von Mentor*innen begleitet.

Eine Fachjury unterstützte mit ihrer Empfehlung bei der Auswahl der Teams für die Weiterarbeit im Creative Lab.

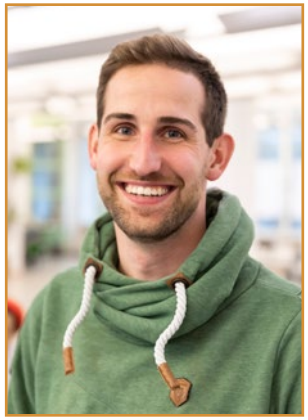
Themen-Expert*innen im Bereich Intelligente Stadt

Aurel von Richthofen
Cities Teamleader,
Arup Deutschland GmbH

Aurel von Richthofen ist als Teamleader Cities bei Arup tätig. Als weltweit agierendes Beratungsunternehmen für nachhaltige Entwicklung konzentriert sich Arup auf die Schaffung sicherer, integrativer und widerstandsfähiger Gemeinschaften, Infrastrukturen und Städte. Arup ist davon überzeugt, dass nachhaltige Entwicklung viele verschiedene Faktoren umfasst. Daher liegen der Schwerpunkte des Unternehmens auch auf Umweltsanierung, biologischer Vielfalt, Ressourcenerhaltung, stabilem Wirtschaftswachstum und sozialem Wert.

Lucas Vogel
Creative Technologist,
CityLAB Berlin der
Technologiestiftung Berlin

Lucas hat Interfacedesign studiert und in verschiedenen Softwareunternehmen mit Schwerpunkt Webentwicklung und UI/UX gearbeitet. Derzeit arbeitet er als Creative Technologist bei CityLAB Berlin, wo er Web-Prototypen für den öffentlichen Sektor und seine Bürger entwickelt. Seit April 2022 unterrichtet Lucas auch kreatives Coding an der Fachhochschule Potsdam. Er interessiert sich unter anderem für die Bereiche Datenvisualisierung, kreatives Coding, Automatisierung, Typografie, Illustration, und Motion Design.



Marcel Hieronimus
Kaufmännischer Leiter,
Smart City Factory GmbH

Marcel ist seit über 3 Jahren in der Smart City Branche. Beginnend als Vertriebler und später als Vertriebsleiter ist er seit über einem Jahr als Kaufmännischer Leiter der Smart City Factory GmbH angestellt. Seine ersten Schritte nach einem dreijährigen dualen betriebswirtschaftlichen Studium hat er in der Leuchtenindustrie getätigt, wo er über 5 Jahre im internationalen Vertrieb als Business Development Manager verbracht hat.

Themen-Expert*innen im Bereich Digitale Gesundheit

Henry Farr
Softwareentwicklung,
Virtual City Systems GmbH

Nachdem Henry seinen Bachelor in Liberal Arts & Sciences am University College Maastricht absolviert hatte, ist er dem 4CITIES Masterprogramm für Urbane Studien beigetreten, ein von der EU gefördertes Kooperationsprogramm der Universitäten Brüssel, Wien, Kopenhagen und Madrid. Seit Anfang 2022 arbeitet er bei Virtual City Systems an der Schnittstelle von Softwareentwicklung und Stadtplanung. Neben seiner beruflichen Tätigkeit setzt er sich für Kommunikations- und Kooperationskanäle zwischen Straßenbewegungen und institutionellen Formen der Stadtentwicklung ein. Zudem treibt ihn seine Leidenschaft für künstlerische Interventionen im öffentlichen Raum als Medium des Widerstands.

Julio Brandl
Gründer,
AssistMe GmbH

Julio bewegt sich seit vielen Jahren an der Schnittstelle von Gesundheit und Forschung. Er ist Dozent für Methodenforschung, war für einige Jahre als Strategieberater tätig und bringt mit AssistMe die Digitalisierung im Gesundheitswesen voran. AssistMe entwickelt digitale Lösungen für die Pflege, um Pflegeprozesse zu vereinfachen, die sowohl Pflegekräften als auch Pflegebedürftigen auf lange Sicht helfen. Im Fokus der AssistMe stehen hierbei IoT-basierte Lösungsansätze, um intelligente Sensoren für das Inkontinenzmanagement, die Dekubitusprophylaxe, die Sturzerkennung, die Lokalisation und vieles Weitere in der ambulanten und stationären Pflege zu implementieren.

Tobias Weishaupt
Geschäftsführer,
Codecheck

Tobias hat Politikwissenschaften studiert und besitzt einen MBA in „Entrepreneurship“ mit dem Schwerpunkt Digitale Geschäftsmodelle. 2016 hat er als Manager im ehemaligen Berliner Flughafen Tempelhof gearbeitet, der zu dieser Zeit als Erstaufnahme für Geflüchtete diente. Bei der Producto GmbH, die die Website Testberichte.de betreibt, ist er seit 2017 in unterschiedlichen Funktionen tätig gewesen, u.a. als Redaktionsleiter und Leiter des Business Development. Seit Mai 2022 ist er Geschäftsführer bei CodeCheck und arbeitet mit einem hoch motivierten Team daran, das Produkt für die Community aus knapp 1 Mio. User*innen noch besser zu machen.

Themen-Expert*innen im Bereich Sexualität und Technologie

Carolin Strehmel
Mitgründerin, KNOWBODY

Carolin ist Mitgründerin von KNOWBODY. Sie baute während ihres Bachelorstudiums in Berlin ein Social Startup mit auf und war fortan fasziniert von der Möglichkeit, Ideen mit gesellschaftlichem Mehrwert unternehmerisch umzusetzen. An die Themen Bildung und Schule geriet sie als Moderatorin für das Programm „Think Big“, bei dem sie deutschlandweit Workshops im Schulunterricht hielt, um mit Schüler*innen soziale und digitale Geschäftsideen zu erarbeiten. Bei KNOWBODY ist sie vor allem für die Bereiche Presse, Strategie, Sales und Funding zuständig. In ihrem Arbeitsalltag recherchiert sie Einkaufsprozesse von Schulen, schreibt Förderanträge, lernt neue Menschen kennen und notiert Ideen „für später“.

Anarella Martinez Madrid
Initiatorin, Sex School

Anarella ist Kulturmanagerin, Event- und Filmproduzentin, Performancekünstlerin und die Initiatorin der Sex School. Ob sie nun Veranstaltungen für ihr Projekt Fecunda Lab organisiert, an verschiedenen künstlerischen Orten in Berlin und Europa auftritt oder sich um alles kümmert, was mit der Sex School zu tun hat – ihre Motivation und ihr Talent, Räume für Dialog, Reflexion und Experimente zu schaffen, sind unbestreitbar!

Ola Miedzynska
CEO, Sx Tech EU

Ola ist Unternehmerin in den Bereichen Sextechnologie und Gesundheit, Beraterin für Start-ups sowie Sex-Tech-Hackathons und Feministin. Olas Karriere hat sich über ein Jahrzehnt lang um die Technologiebranche gedreht. Von Augmented Reality bis hin zu Wearables stellte sie fest, dass der Technologiebranche eine integrative Perspektive fehlte. Ola rief den ersten deutschen Sex Tech Hackathon ins Leben, um die Innovationen und Ideen von Frauen und Randgruppen zu fördern, die in der Vergangenheit in der Forschung und Entwicklung kaum berücksichtigt wurden. Später wurde sie Gründerin und CEO von Sxtech EU – der einzigen jährlichen Konferenz und dem einzigen Accelerator, der sich der technologischen Innovation in der Sex Tech Industrie widmet.

Mentor*innen

Niklas Laasch
Mentor im Themenfeld Digitale Gesundheit

Niklas Laasch ist ein strategischer Designer in den Bereichen Gesundheit und Nachhaltigkeit. Er schloss sein Studium in Oxford und an der Freien Universität Berlin mit einem Master in Biochemie ab. Seine Diplomarbeit über Malaria wurde von der Bill and Melinda Gates Foundation gefördert. Parallel dazu besuchte er die Design Thinking School am Hasso-Plattner-Institut. Nach seiner Tätigkeit als Practice Lead für Produkt- und Service Design bei zero360 ist er derzeit als Freelancer im Bereich Digital Health tätig.

Rashid Owoyele
Mentoring im Themenfeld Sexualität & Technologie

Rashid Owoyele forscht im Bereich des transdisziplinären Designs und sozialer Innovation. Rashid arbeitet seit Februar 2020 als wissenschaftlicher Mitarbeiter am Weizenbaum-Institut. An der Universität der Künste Berlin untersucht Rashid die Auswirkungen von kooperativen Prinzipien in der zukünftigen vernetzten Gesellschaft – einschließlich des Plattform-Kooperativismus und den Bedingungen, die einer verteilten Eigenverantwortung für ethische Produktion förderlich sind.

Silvia Fritzsche
Mentorin im Themenfeld Intelligente Stadt

Silvia Fritzsche arbeitet als Senior Experience Designer und hat eine Vorliebe dafür, alles so zu organisieren, dass es intuitiv nutzbar ist. Seit 2008 arbeitet sie im Bereich UX- und UI-Design. Ihr Spezialgebiet ist dabei die Gestaltung digitaler Produkte und Dienstleistungen. Mit der Zeit verlagerte sich ihr Schwerpunkt von der Automobil- und Finanzbranche zu Smart-Home-Anwendungen.

Fachjury

Claudia Schwarz

Claudia Schwarz ist strategische Innovationsberaterin und Projektmanagerin mit den Schwerpunkten Kreativtechnologien, Social Impact Tech, AI und Machine Learning, Tech-Ethik, Cross-Innovation sowie zukunftsweisenden Konferenz- und Festivalformaten. Sie ist Managing Partner von german.innovation, einer Agentur für strategische Beratung im Bereich Cross-Innovation und Internationalisierung; sowie Mitbegründerin von Innovation Bridge Europe (IBE), einem kollaborativen paneuropäischen Netzwerk von Innovator:innen, Gründer*innen und Vertreter*innen aus Wissenschaft und Politik. Weiterhin Mitbegründerin und Vizepräsidentin von MusicTech Germany und Mitbegründerin des Creative Tech Innovationskatalysators WickedWork. Claudia setzt sich aktiv für die Förderung von (mehr) Inklusivität und Vielfalt (diversity) in der Tech- und Kreativbranche ein, insbesondere für Frauen* in Kreativtechnologien.

ShaNon Bobinger

Nach mehrjähriger Moderationserfahrung und Produktion ihrer eigenen Interviewformate *The Single Story* und *Sipping RealiTeas* liegt der Schwerpunkt von ShaNons Moderationen auf gesellschaftlichem Wandel mit dem Ziel, inklusiv, multiperspektivisch und divers zu kommunizieren, um einen interaktiven Dialog und Austausch zu fördern. Als Life Coach verfolgt sie einen systemischen Ansatz und fokussiert sich auf Persönlichkeitsentwicklung im interkulturellem Kontext. Im Business Coaching und als Referentin begleitet ShaNon Teams in Unternehmen bei ihrer Prozessentwicklung hin zu antirassistischen Organisationen und unterstützt Führungskräfte bei der Weiterentwicklung ihrer Kompetenzen.

Julian Römer

Julian Römer ist seit Mitte Februar 2022 Teil der Geschäftsführung der u-institut GmbH & Co. KG, nachdem er sich dort bisher um die Strategie- und Organisationsentwicklung kümmerte. Vor seinem Einstieg ins u-institut arbeitete er als Unternehmensberater im Finanz-, Mobilitäts- und Immobiliensektor. Er hat Volkswirtschaftslehre, Politikwissenschaften und Philosophie studiert. Als Beratungsunternehmen und Projektträgerinnengesellschaft setzt sich das u-institut auf verschiedenen Ebenen für Creative Impact ein. Die Überzeugung ist, dass die Stärkung von Unternehmer*innen mit sozialen, kreativen und innovativen Geschäftsmodellideen für die Zukunftsentwicklung in Gesellschaft, Wirtschaft und Politik essenziell sind. Dieses Potenzial zu übersetzen und in die Praxis zu bringen, ist für Julian Römer Aufgabe und Leidenschaft zugleich. Er selbst ist geleitet vom Verständnis des unternehmerischen Handelns als Grundlage aller Veränderung. Individuelle Verantwortungsübernahme ist für ihn der Baustein für gesellschaftliche Transformation. Hierauf richtet sich sein Fokus am u-institut.

Über das Team

Christian Rauch
Moderation und Programmgestaltung

Christian Rauch ist Gründer und Geschäftsführer von STATE. Als Kultur- und Innovationsberatung entwickelt STATE zusammen mit Partnern wie Stiftungen, Forschungseinrichtungen und Unternehmen Kulturformate an der Schnittstelle von Wissenschaft, Kunst und Gesellschaft, um gemeinsam Ideen für eine nachhaltige Zukunft zu erproben. Nach einem Abschluss an der TU Berlin promovierte Christian in Angewandter Physik und forschte als Marie-Curie-Stipendiat an der Aalto Universität in Helsinki über neuartige Halbleitermaterialien. Er ist Dozent am französischen European Center for Executive Development (CECEP) und arbeitet mit Führungskräften und Entscheidungsträgern an der Gestaltung von Zukunftsprozessen. Christian ist Fellow des Responsible Leaders Netzwerks der BMW Stiftung, Mitglied des Kuratoriums der Biotopia Museums und der Kommunikationswissenschaftlichen Expertenbank „Technologischen Wandel gestalten" der Deutschen Akademie der Technikwissenschaften.

Über STATE

STATE ist eine in Berlin ansässige Initiative, die Kulturprogramme an der Schnittstelle von Wissenschaft, Kunst und Gesellschaft entwickelt, um Ideen für eine nachhaltige Zukunft voranzutreiben. Mit Ausstellungen, Residenzen und Werkstätten lädt STATE zu kuratierten Tauchgängen in aktuelle Themen ein, die unsere Zukunft gestalten. Dafür arbeitet STATE seit seiner Gründung im Jahr 2014 mit einem lebendigen internationalen Partnernetzwerk aus Forschungsinstituten, Stiftungen, öffentlichen Einrichtungen, NGOs und Unternehmen zusammen. www.state-studio.com →

Team STATE: Linus Kaufhold, Christina Hooge, Christian Rauch

Team Kompetenzzentrum Kultur- und Kreativwirtschaft des Bundes von links nach rechts: Joanna Szlauderbach, Anne Schumann, Stanislav Matiychyn, Jessica Dietz, Jan Rogall, Leonard Zipper, Franziska Lindner, Linn-Maria Filous, Carmen Weckerle

Über das Kompetenzzentrum

Das Kompetenzzentrum Kultur- und Kreativwirtschaft des Bundes ist Teil der Initiative Kultur- und Kreativwirtschaft der Bundesregierung. In innovativen Formaten bringt es regelmäßig Unternehmer*innen aus verschiedenen Branchen zusammen, um kultur- und kreativwirtschaftliche Ansätze zur Gestaltung von Zukunft und Transformation zu nutzen.

Im Mittelpunkt der Arbeit des Kompetenzzentrums steht die Aufgabe, die Potenziale der Kultur- und Kreativwirtschaft branchenübergreifend sichtbar zu machen. Mit einem großen Netzwerk und einer Vielzahl von Veranstaltungen bietet es Anknüpfungspunkte für Wirtschaft, Politik und Gesellschaft, die Branche kennenzulernen, Kompetenzen zu bündeln und aktuelle Fragestellungen zu gesellschafts- und wirtschaftsrelevanten Herausforderungen zu diskutieren. Zukunftsgestaltung mit und durch die Kultur- und Kreativwirtschaft steht dabei im Fokus. Dafür arbeiten rund 20 Mitarbeiter*innen mit Expertisen in der Kultur- und Kreativwirtschaft und gesellschaftlich oder wirtschaftlich relevanten Themen außerhalb der Branche am Programm des Kompetenzzentrums. Sie entwickeln neue Konzepte, initiieren Projekte, beobachten Trends, setzen Veranstaltungen um und führen kontinuierlich Analysen zur Branche durch. www.kreativ-bund.de →

Glossar

Consent
Der englische Begriff Consent bezieht sich auf das beiderseitige Einverständnis und die freiwillige Vereinbarung zwischen Personen, die an einer gemeinsamen Aktivität teilnehmen möchten. Der Begriff wird insbesondere für das beiderseitige Einverständnis bei sexuellen Aktivitäten verwendet.

Digitale Gesundheit
Digitale Gesundheit ist ein Begriff, der den Prozess der Digitalisierung im Gesundheitsbereich bezeichnet. Darunter fallen Anwendungen, die zur Unterstützung der Behandlung und Betreuung von Patientinnen und Patienten die Möglichkeiten nutzen, die moderne Informations- und Kommunikationstechnologien (IKT) bieten.

Intelligente Stadt
Der Begriff Intelligente Stadt ist vom englischen Ausdruck Smart City abgeleitet und steht für Ideen und Konzepte mit denen Städte durch Digitalisierung effizienter, und nachhaltiger werden sollen. Moderne Technologien sollen von der Stadt so miteinander vernetzt sein, dass sich die Lebensqualität der Einwohnerschaft verbessert.

Neurodiversität
Neurodiversität ist der Fachbegriff für die Auseinandersetzung und Anerkennung von neurobiologischen Unterschieden. Beispielsweise werden Autismus, AD(H)S, Dyskalkulie oder Legasthenie oder Hochbegabung als keine Abweichung der Norm, sondern als natürliche Form der menschlichen Diversität verstanden.

Safe spaces
Safe spaces bezeichnen Orte, die frei von Vorurteilen, Konflikten, Kritik oder potenziell bedrohlichen Handlungen, Ideen oder Gesprächen sein sollen. Der Begriff safe spaces erweitert diese Definition um die Absicht, dass diese Räume gewisse Sicherheitsmaßnahmen unterlaufen und Achtsamkeit nachweisen sollen.

Sexualität & Technologie
Die Begriffe Sexualität & Technologie beziehen sich auf ein Feld, in denen technologiegestützte Unternehmungen das Ausleben der menschlichen Sexualität positiv beeinflussen und zu sexueller Gesundheit und Wohlbefinden beitragen sollen. Das Wort Sexualität umfasst dabei nicht nur Sex, sondern auch Gesundheit, Bildung, persönliche Sicherheit, Geschlechtsidentität, Unterhaltung und Dating.

Impressum

Im Auftrag des:
Bundesministeriums für
Wirtschaft und Klimaschutz
(BMWK), 11019 Berlin
www.bmwk.de

Redaktion und Text:
Christian Rauch & Christina
Hooge, STATE
Franziska Lindner,
Kompetenzzentrum Kultur- und
Kreativwirtschaft des Bundes

Fotos:
David Lamb

Design und Layout:
Martin Wunderer,
Montebelo Studio
www.montebelo.org

Stand:
Januar 2023

Kontakt:
Kompetenzzentrum Kultur- und
Kreativwirtschaft des Bundes
u-institut GmbH & Co. KG
Jägerstraße 65, 10117 Berlin
Tel: +49 (0) 30 20 88 89 1-0
E-Mail: presse@kreativ-bund.de
Fax: +49 (0) 30 20 88 89 1-69
Website: www.kreativ_bund.de
Twitter/Instagram: @kreativ_bund

www.kreativ-bund.de