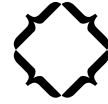




Initiative  
Kultur- & Kreativwirtschaft  
der Bundesregierung



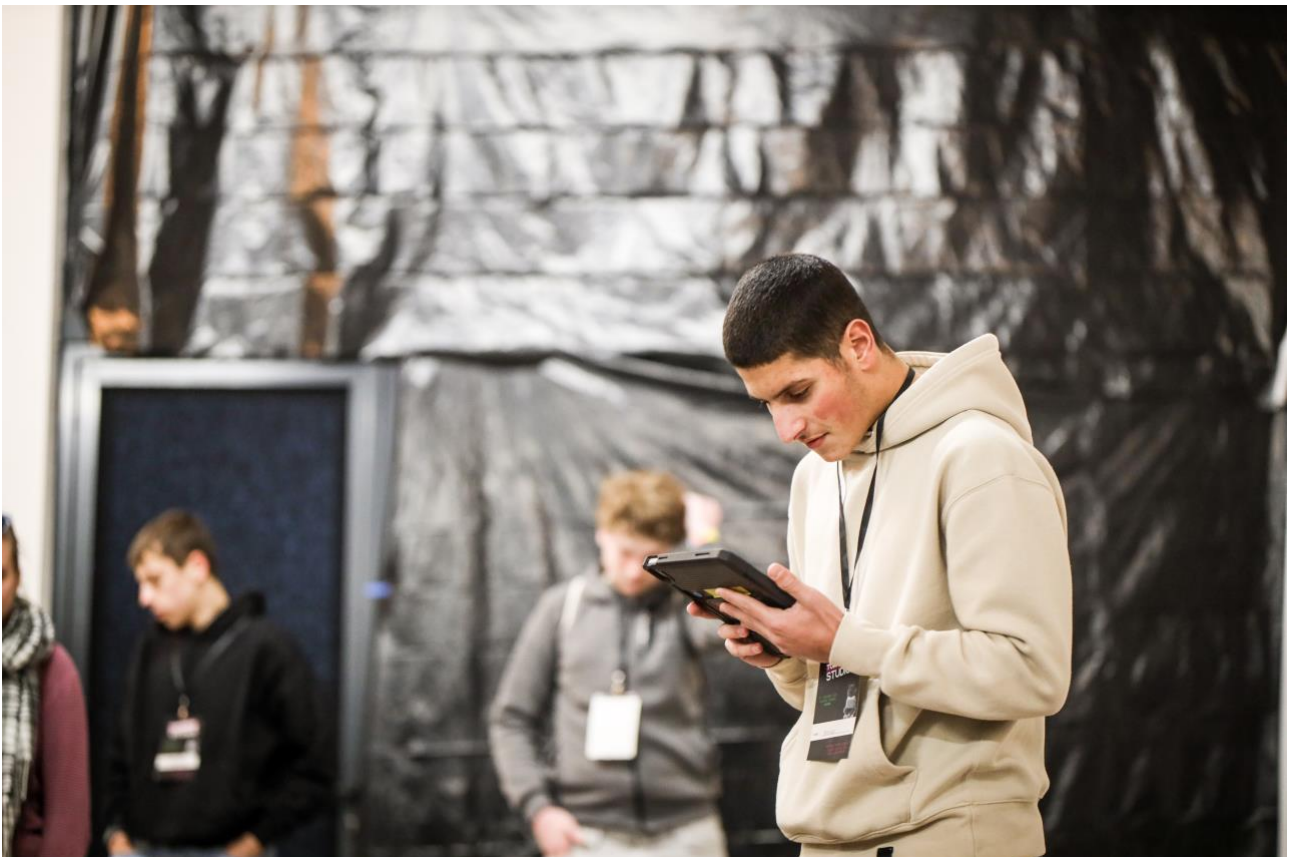
KOMPETENZZENTRUM  
KULTUR- UND  
KREATIVWIRTSCHAFT  
DES BUNDES

DOKUMENTATION

# Prototypentwicklung Nachwuchs Creative Lab #6 Fachkräftegewinnung

---

*Tomorrow Studios – Entdecke deine Zukunft in der  
Kultur- und Kreativwirtschaft*



©Lars Kaempf



ENTWICKLUNG  
& INNOVATION

# Inhaltsverzeichnis

---

<b>1 Hintergrund der <i>Tomorrow Studios</i></b>	<b>3</b>
1.1 Herleitung	3
1.2 Inhaltlicher Fokus	3
1.3 Methodische Ausgestaltung	4
<b>2 Erkenntnisse &amp; Fazit zu den <i>Tomorrow Studios</i></b>	<b>8</b>
2.1 Erkenntnisse & Learnings	8
2.2 Schlussfolgerungen & Fazit	10
<b>3 Ablauf &amp; Einblicke in die <i>Tomorrow Studios</i></b>	<b>13</b>
Impressum	15



# 1 Hintergrund der *Tomorrow Studios*

---

## 1.1 Herleitung

Wie in vielen anderen Branchen ist die Fachkräftesicherung auch in der Kultur- und Kreativwirtschaft eine Herausforderung. Ein Grund dafür sind die ausbleibenden Nachwuchskräfte, gerade in technischen und administrativen Berufen. Denn auch sie gibt es in der Kultur- und Kreativwirtschaft, nur sind sie aus unterschiedlichsten Gründen weniger bekannt oder auch beliebt. Um junge Menschen für die Kultur- und Kreativwirtschaft (folgend KKW) zu begeistern, braucht es ein praxisorientiertes, informatives und zugleich spielerisches Format. Das war eine Erkenntnis, die auch der 1. Fachkräftekongress des Kompetenzzentrums der Kultur- und Kreativwirtschaft des Bundes (folgend Kompetenzzentrum) ergeben hat, welcher im April 2023 in Berlin stattfand. Ein solches Format hat die Medienagentur vomhörensehen im Auftrag des Kompetenzzentrums mit den *Tomorrow Studios* entwickelt. Die inhaltliche Konzeption der *Tomorrow Studios* baute dabei auf einer tiefgreifenden Recherchephase auf. Diese umfasste nicht nur den Austausch mit Verbandsvertreter\*innen und Branchenakteur\*innen im Rahmen des Fachkräftekongresses, sondern auch einen im Rahmen des Creative Labs #6 Fachkräftegewinnung konzipierten Workshop zur ersten Ideensammlung, der im Juni 2023 in Berlin stattfand, sowie eine breit angelegte Online-Umfrage zur quantitativen Überprüfung der Workshopergebnisse im August 2023. Beide Formate, Workshop sowie Umfrage, haben alles in einem offengelegt, dass das gesellschaftliche Verständnis dessen, was die KKW ist, nicht mit der Realität einhergeht und dass es deshalb Aufklärung braucht. Gerade dem Nachwuchs muss gezeigt werden, dass auch die KKW Berufe bereithält, die nicht klassisch kreativ sind, sondern die Kreativität weiter fassen – lösungsorientiert und technisch basiert zum Beispiel. Ihnen muss gezeigt werden, dass es auch in der KKW „sichere“ Berufe gibt, die sich auf andere Branchen übertragen lassen. Und ihnen muss gezeigt werden, dass die KKW eine Vielzahl an Berufen mit spannenden Perspektiven und breiten Entwicklungsmöglichkeiten mit sich bringt. Anhaltspunkte dafür, wie das in der Praxis aussehen kann, haben Workshop und Umfrage ebenfalls hervorgebracht: Es braucht einen Ansatz, der die KKW ganzheitlich denkt. Es geht weniger um vollumfängliche Informationen zu jeder einzelnen Teilbranche, als vielmehr um grundsätzliche „Aha-Momente“, die klarmachen, dass mehr hinter der KKW steckt als herkömmlich vermutet. Dementsprechend braucht es auch ein Veranstaltungsformat mit qualitativen und personengebundenen Zugängen. Auf Basis dieser Überlegungen wurde mit den *Tomorrow Studios* ein Digital-Parkour für junge Menschen entwickelt, der die Branche spielerisch erklärt, sie praktisch erfahrbar macht und ihre Anknüpfungspunkte sowie Chancen innovativ aufzeigt.

## 1.2 Inhaltlicher Fokus

Die *Tomorrow Studios* zielen auf die übergeordnete Frage ab, wie junge Menschen für die KKW begeistert werden können. Inhaltlich gehen damit zwei Schwerpunkte einher: Erstens, worin die Attraktivität der Branche für junge Menschen aktuell liegt und zweitens, welche Potenziale sowie Chancen sie für junge Menschen in Zukunft bereithält. Hierin schwingen folgende Themen mit: Was ist die Kultur- und Kreativwirtschaft und wie wird sie für junge Menschen greifbar? Wo findet sie sich im Alltag wieder? Wie sehen die elf Teilbranchen aus? Welche z.T. auch unerwarteten oder unbekannteren Berufsfelder gibt es in den Teilbranchen? Welche Berufsfelder gibt es teilbranchenübergreifend? Wo finden sich Schnittstellen zwischen dieser Branche und anderen Branchen? Welche Skills braucht es? Wie sieht der jeweilige Berufseinstieg aus? Wie verändert sich



die Branche in Zukunft? Wie verändern sich einzelne Berufsfelder? Aus der Mehrzahl der Fragestellungen und der vielfältigen Berufsmöglichkeiten wird bereits deutlich, dass ein Angebot zur Begeisterung des Nachwuchses nur funktionieren kann, wenn es die Fragestellungen, Vielfalt und Potenziale multiperspektivisch aufgreift. Aus dieser Herausforderung entstand die Idee der *Tomorrow Studios*.

### 1.3 Methodische Ausgestaltung

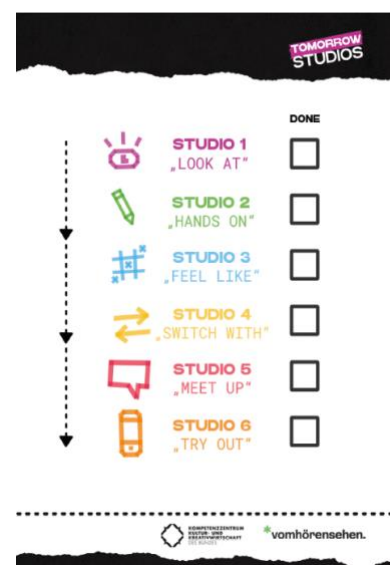
Als Prototyp fanden die *Tomorrow Studios* am 22.11.2023 von 9 bis 15 Uhr in den Pusdorf Studios in Bremen mit 57 Schüler\*innen des 11. Jahrgangs einer Berufsbildenden Schule statt. Folgende Stichworte erklären das Konzept näher:

#### a. Kernkonzept

- *Tomorrow Studios* als Digital-Parkour mit sechs Studios
- Rahmung durch moderativen Ein- und Ausstieg
- App als verbindendes Element zwischen den Studios zur räumlichen Leitung und inhaltlichen sowie methodischen Einführung in jedes Studio
- Jedes Studio mit eigenem Thema und Kreativmethode

#### b. Besonderheit

- Digitale, analoge, spielerische, co-kreative Methoden treffen auf vielfältige, branchenbezogene Themen aus Gegenwart und Zukunft
- Jugendliche mit unterschiedlichsten Interessen finden somit in jedem Fall Anknüpfungspunkte



#### c. Rahmenmoderation

- Übergreifende Moderation des Informationsangebots im Plenum
- Moderation durch Person mit inhaltlicher sowie methodischer Expertise
  - *Lars Kaempff* von vomhöresehen als Moderator
- Einstieg
  - Zielgruppengerechte Begriffserklärung der KKW (Input)
  - Inhaltlicher Brückenschlag zwischen Branche und Lebensrealität der Jugendlichen (interaktive Methode)
  - Informationen zum Vorgehen, zur App-Anwendung, zum Ablauf, zum Ort, etc.
- Ausstieg
  - Inhaltlicher Recap des Tages
  - Stimmungsbasiertes Feedback einzelner Studioleitungen

#### d. Gruppenaufteilung

- Parkour-Durchlauf der sechs Studios in sechs Kleingruppen
- Bis zu 10 Jugendliche in einer vorher eingeteilten Kleingruppe
- Für jede Kleingruppe ein eigenes Tablet mit Parkour-App



- Im ersten Studiodurchgang Zuteilung der Kleingruppen zu einem Studio, danach Abfolge der Studios entsprechend ihrer Nummerierung

#### e. Grobablauf

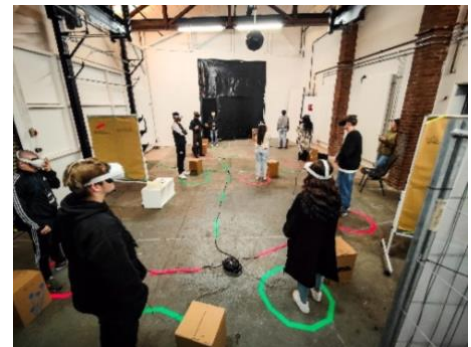
- Ankommen und moderativer Einstieg
- Durchlauf der sechs Studios
  - 30 Minuten Zeit für jedes Studio
- Unterbrechung durch eine kleine und eine große Pause
  - 15 Minuten Erholung und 40 Minuten Mittagspause
- Moderativer Ausstieg und Verabschiedung



#### f. Studio-Konzept

##### • Studio 1 „look at“

- Thema: „Was ist die KKW?“
- Inhalt & Methode: Drei Berufstätige und eine Auszubildende aus der KKW stellen sich und ihren Beruf sowie ihr Arbeitsumfeld in jeweils einem eigenen immersiven 360°Video vor; mit VR-Brillen tauchen die Jugendlichen in die sehr unterschiedlichen Berufsgeschichten und Arbeitsumfelder ein und erfahren mehr zu den jeweiligen Ausbildungsmöglichkeiten; im Anschluss sammeln die Jugendlichen ihre Fragen und Anmerkungen an Stellwänden
  - *Sari Schröder*, Auszubildende zur Mediengestalterin in Bild und Ton in der Medienagentur vomhöresehen
  - *Larissa Sobral*, Radioredakteurin bei Bremen NEXT
  - *Valentin von Karger*, Leiter der Bühnentechnik in der Oper Hannover
  - *Stefan Töws*, UX-Designer in der Digitalagentur hmmm
- Studiobegleitung: *Charlotte Kähler* von vomhöresehen



##### • Studio 2 „hands on“

- Thema: „Wie sieht die Arbeit der Zukunft in der KKW aus?“
- Inhalt & Methode: Die Jugendlichen erspinnen den Status Quo von fünf Berufen in der Zukunft, indem sie sich in drei Runden mit drei Fragestellungen durch digitales Zeichnen auseinandersetzen; sie zeichnen die fünf Berufstätigen in ihrem Arbeitsalltag in der Zukunft, sie zeichnen sie bei der Zusammenarbeit mit KIs, sie zeichnen den Konsum ihrer Erzeugnisse/Produkte





- Bühnenbildner\*in, Modedesigner\*in, Illustrator\*in, Werbetexter\*in, Game-Entwickler\*in
  - Besonderheit: inhaltliche Bausteine werden so bearbeitet, dass am Ende ein kollaborativer Comic entsteht
  - Studioleitung: *Jeff Hemmer* als freiberuflicher Illustrator
  
- **Studio 3 „feel like“**
  - Thema: „Welche Skills habe ich und in welchen Berufsfeldern der KKW finden sie sich wieder?“
  - Inhalt & Methode: Die Jugendlichen wählen aus einem Pool an Skills drei aus, die auf sie persönlich zutreffen; diese drei Skills schreiben sie auf eine damit individualisierte Bingo-Karte; mit dieser spielen sie Bingo, indem (Ausbildungs-) Berufe genannt werden, zu denen es die passenden Skills zu finden gilt
  
  - Studioleitung: *Daniel Tronnier* von vomhöresehen
  
- **Studio 4 „switch with“**
  - Thema: „Entdecke die Berufsvielfalt am Beispiel der Produktion eines TV-Films wie dem Tatort“
  - Inhalt & Methode: Die Jugendlichen lernen fünf Berufs-Charaktere kennen, die an einer TV-Produktion mitwirken; sie teilen ihnen die für ihre Arbeit relevanten Skills zu und ordnen sie den Phasen einer TV-Filmproduktion zu
    - Produzent\*in, Kostümbildner\*in, Regisseur\*in, Script/Continuity Supervisor, Drehbuchautor\*in
  
  - Studioleitung: *Mareike Beeneken* von vomhöresehen
  
- **Studio 5 „meet up“**
  - Thema: „Lerne Role Models aus der KKW kennen“
  - Inhalt & Methode: Im offenen Gespräch stellt sich ein Role Model vor; authentisch und konkret wird über berufliche Werdegänge, den Beruf, den Berufsalltag und allgemeine berufsbezogene Inhalte gesprochen
  
  - Studioleitung im Wechsel: *Katrin Windheuser* als freiberufliche Festivalveranstalterin, *Lea Semen* als Redakteurin vom Y-Kollektiv und *Jermaine Greene* aus dem Antidiskriminierungsteam von Werder Bremen



- **Studio 6 „try out“**

- Thema: „Wir erstellen selbst einen Prototyp – Die Entwicklung einer App“
- Inhalt & Methode: Die Jugendlichen schlüpfen in die Rolle von Appentwickler\*innen und befassen sich gruppenübergreifend mit Fragen wie „Welche Inhalte muss eine App mitbringen?“, „Wie muss sie gestaltet sein?“ und „Welchen Namen trägt sie?“
- Besonderheit: nicht jede Gruppe befasst sich mit demselben Inhalt, die Gruppenarbeiten bauen aufeinander auf



- Studioleitung: *Gisa Grodde* von *vomhöresehen* und *Sema* sowie *Fatih Han Özer* aus einem Team des *Creativ Labs* zur „Nachwuchskräftegewinnung“ 2023



## 2 Erkenntnisse & Fazit zu den *Tomorrow Studios*

---

### 2.1 Erkenntnisse & Learnings

Eine übergreifende Erkenntnis in Folge der Prototyp-Umsetzung besteht darin, dass sich die meisten der Ausgangsgedanken, die dem Prototyp in Form des Workshops und der Umfrage vorausgegangen sind, als zutreffend erwiesen haben. **Bisher fehlte es an einem Format, das die KKW überhaupt greifbar und zugänglich macht, das auf die nicht typisch kreativen Berufe hinweist und das die vielfältigen Anknüpfungspunkte an die Branche aufzeigt.** Diese Lücke füllen die *Tomorrow Studios*.

Dabei liegt die Besonderheit in den sechs Studios. Diese zielen auf sechs unterschiedliche Erfahrungsmodi ab und bieten damit eine immersive, multimediale Erfahrung. Über die inhaltliche sowie methodische Vielfalt der Studios wurden unterschiedlichste Zugänge zu den elf Teilbranchen geschaffen und die KKW wurde erlebbar gemacht. So konnten die Jugendlichen intensiv in die Arbeitswelt, in Berufe und in Produktionsabläufe eintauchen. Dabei wurden sie stets dazu angehalten, den Bezug zu den eigenen Interessen und Skills herzustellen. Auf diese Weise stellen die *Tomorrow Studios* sicher, dass jede\*r Jugendliche an einer oder im besten Fall an mehreren Stellen abgeholt wird. Wie der Durchlauf des Prototyps gezeigt hat, steckt hinter dem Format ein ideenreiches und zielgruppengerechtes Konzept. Die Begeisterung der Jugendlichen für die KKW wurde im Laufe des Tages mehrfach entfacht.

Neben diesem Kernmerkmal der *Tomorrow Studios* zeigte sich ein konkretes Highlight im inhaltlichen Brückenschlag zwischen einzelnen Studios. Themen, die in einem Studio behandelt wurden, fanden sich in anderen Studios wieder. Die im „feel like“-Studio besprochenen Skills kamen so zum Beispiel mehrfach in anderen Studios, wie dem „switch with“- und dem „try out“-Studio, zur Sprache. Indem das erworbene Wissen in anderen Kontexten aufgegriffen wurde, waren die Jugendlichen dazu angehalten, das „Erlernte“ zu transferieren. Es zeigte sich, dass ihnen das im Laufe des Tages immer leichter fiel.

Ein weiteres Highlight zeigte sich im Bezug zur Lebenswelt der Jugendlichen. Die Studios wurden so gestaltet, dass sie die Lebenswelt der Jugendlichen einbeziehen – sei es über Medien, wie durch den Einsatz von Tablets oder über Inhalte, die ihre eigenen Stärken und Interessen adressieren. Dieser zielgruppenfokussierte Ansatz bewirkte, dass sich die Teilnehmenden in den Studios wiederfanden, sie unmittelbar einsteigen und kreativ werden konnten. Wissensvermittlung wird in den *Tomorrow Studios* also aus der Perspektive der Jugendlichen gedacht und nicht aus der Erwartungshaltung der Arbeitgebenden. Da sich diese in den Berufen und ihren Skills wiederfindet, decken die *Tomorrow Studios* beide Perspektiven ab und schaffen so eine neue Ausgangslage auf Augenhöhe zwischen Berufssuchenden und Berufstätigen.

Insgesamt erlebten die jungen Menschen einen immersiven Projekttag, der eine Verbindung zwischen ihnen selbst, ihrem Alltag und ihren Skills hin zur Branche, zu Berufen und den dortigen Skills herstellte. Die vorher als richtungsweisend identifizierten Aspekte, wie die Berücksichtigung der Individualität junger Menschen, das Anliegen, die Kernkompetenzen stärker in den Fokus zu





nehmen, und die Motivation, der Zielgruppe vollumfänglich gerecht zu werden, sind in den *Tomorrow Studios* zusammengekommen und haben zum Gelingen beigetragen.

Mit den übergreifenden Highlights gingen darüber hinaus zahlreiche konkrete **Learnings** für die **Teilnehmenden** einher:

- Verständnis, was die KKW überhaupt ist und welche Teilbranchen dazugehören
- Vorstellung von möglichen (nicht-linearen) Übergängen von Schule in Ausbildung bzw. Job (im Kontext der KKW, aber auch außerhalb davon)
- Vorstellung von der Arbeitswelt, von Berufen in der KKW und ihrem jeweiligen Berufsalltag
- Erfahrungen zur Selbstwirksamkeit, die Zukunft (gerade auch in der KKW) mitgestalten zu können
- Klarheit über eigene Skills und Kompetenzen
- Bewusstsein dafür, wo sie mit ihren Skills an Berufsprofilen aus verschiedenen Teilbranchen der KKW andocken können
- Grundverständnis von der Entwicklung einer App
- Grundverständnis von den Phasen einer TV-Filmproduktion
- Grundverständnis vom digitalen Zeichnen
- Vernetzung mit regionalen Akteur\*innen der KKW
- Bewusstsein dafür, dass die KKW mehr Anknüpfungspunkte bietet, als häufig vermutet
- Bewusstsein für die Bedeutung von Kreativität in der KKW, die über die rein künstlerische Kreativität hinausgeht und sich auch in technischen wie administrativen Berufen wiederfinden kann

Auch für das Kompetenzzentrum und für vomHörsen brachte der Prototyp zahlreiche konkrete Erkenntnisse mit sich. Organisatorisch, inhaltlich und methodisch ist das Konzept alles in einem dem Ziel entsprechend aufgegangen. Folgende **Ausgangsgedanken** haben sich **bestätigt**:

- Moderativer Ein- und Ausstieg gewährleistet in sich stimmigen, klaren Rahmen
- Methodischer Einstieg als Brückenschlag von Lebensrealität der Jugendlichen hin zur KKW erleichtert den Zugang zum Thema
- Inhalte für Zielgruppe aus Schüler\*innen des zehnten bis zwölften Jahrgangs passgenau zugeschnitten
  - Erweiterte Zielgruppe (z.B. für Menschen mit Fluchterfahrung oder andere Altersgruppen) erfordert Anpassungen
- Methodenvielfalt und Medieneinsatz gut geeignet, um Begeisterung zu entfachen und Aufmerksamkeit inhaltsspezifisch zu lenken (Wissen vermitteln, Denken anregen, Impulse setzen, Kreativität fördern)
- Ansatz, über die Skills der Jugendlichen zu den Skills in KKW-Berufen überzugehen, äußerst gewinnbringend (zumal Jugendliche sich über eigene Skills bewusster sind, als oft vermutet)
- Einbindung regionaler Role Models sehr bereichernd, da persönlicher und tiefgehender Einblick in Arbeitswelt und Arbeitsalltag
- Schule als effektive Einbindungsquelle
  - Anpassungen für große Gruppen beachten



Nichtsdestotrotz konnten **Anpassungsbedarfe** identifiziert werden. Sie beziehen sich vorwiegend auf die Methodik:

- „meet up“-Studio
  - Gesprächseinstieg mit methodischer Vorgabe erleichtern, so dass auch ruhigere Gruppenkonstellationen gut ins Gespräch finden und Hemmungen genommen werden
  - Ergänzende Kreativmethode, um Gesprächslaufzeit einzudämmen und Gespräch durch inhaltliche Kreativarbeit zu ergänzen
- „try out“-Studio
  - Im Prototyp einmalige Studio-Gestaltung durch Team des Innovation Camps
  - Neukonzeptionierung im Falle der Fortführung notwendig
  - Idee: weiteres Studio zur KKW und ihren elf Teilbranchen
  - Idee: Integration des Busses des Kompetenzzentrums als alternativen Lernort
- App-Einsatz
  - Im Prototyp: effizienten Ressourcennutzung für qualitative Aufgaben
  - Erweiterung durch Storytelling: Integration kurzer Videosequenzen zur Ansprache in den Räumen
  - Erweiterung durch Gamifizierung: Einbindung zusätzlicher Quiz-Elemente, um Wissen nochmals spielerisch zu festigen und Jugendliche weiterhin zu aktivieren

## 2.2 Schlussfolgerungen & Fazit

Um der zentralen Herausforderung der KKW – dem Engpass an Fachkräften – zu begegnen, ist es entscheidend, junge Menschen als Talente wahrzunehmen. Die Branche muss ihnen verständlich präsentiert werden. Ihnen muss darüberhinaus gezeigt werden, welche Chancen und Potenziale in einer Karriere in der KKW stecken. Die *Tomorrow Studios* haben sich als erfolgreiches Konzept erwiesen, denn sie bieten nicht nur eine immersive Erfahrung, sondern machen auch die Allgegenwärtigkeit und damit die Bedeutung der Branche für junge Menschen erlebbar.

Die Erkenntnisse zeigen deutlich: Das Konzept funktioniert und zeigt Wirkung. Jugendliche, denen die KKW zuvor nichts sagte, nehmen sie durch die *Tomorrow Studios* als potenzielle Berufsbranche für sich in den Fokus. Die Vielfalt der sechs Studios spricht unterschiedliche Erfahrungsebenen an, sie ermöglicht eine zielgruppennahe Ansprache und weckt die Neugierde der Teilnehmenden. Die Vielseitigkeit stellt außerdem sicher, dass jede und jeder Teilnehmende individuelle Highlights erfährt. Damit wird die Verschiedenheit einer Gruppe optimal berücksichtigt. Wiederholte Beobachtungen im Laufe des Tages verdeutlichten, dass sich die Mehrheit der Teilnehmenden an unterschiedlichen Punkten abgeholt fühlte und dass jede\*r Teilnehmende etwas für sich mitnehmen konnte. Ein großer Effekt durch eine niedrigschwellige und einfach umzusetzende Maßnahme.

Dieses Gesamtfazit zu den *Tomorrow Studios* führt zu folgenden **Schlussfolgerungen**:

### 1. Regionale Ausweitung

Auch in anderen Bundesländern könnten die *Tomorrow Studios* als regionales Angebot eingesetzt werden, um junge Menschen für die KKW zu begeistern. Um eine deutschlandweite Ausweitung bzw. Übernahme realisieren zu können, bedarf es der Zusammenarbeit mit den entsprechenden Einrichtungen in der jeweiligen Region. Sie ist unabdingbar, da erst dadurch sichergestellt werden



kann, dass die *Tomorrow Studios* regionale Gegebenheiten berücksichtigen und Vernetzungspotenziale vollumfassend ausschöpfen. Passende Umsetzungspartner\*innen aus Branchenexpert\*innen, Bildungsinstitutionen und Vermittlungs- sowie Arbeitsagenturen müssten also zusammengebracht werden. Ist dieser Schritt getan, bedarf es außerdem eines buchbaren *Tomorrow Studios*-Pakets, das im Sinne einer Anleitung die eigenständige Durchführung des Formates ermöglicht. Denn eine klare Struktur und umfassende Materialien sind für eine gelungene Durchführung essenziell. Dieses Paket würde sämtliche organisatorische, inhaltliche und methodische Informationen bzw. Materialien nachvollziehbar zur Verfügung stellen.

## 2. Modularität

Eine deutschlandweite Ausweitung bzw. Übernahme der *Tomorrow Studios* bietet sich insbesondere auch aufgrund ihrer Modularität an. Das Konzept ist so erdacht, dass dasselbe Framing für unterschiedliche Inhalte genutzt werden kann. Die *Tomorrow Studios* könnten z.B. auf einzelne Teilbranchen übertragen werden. Es ist aber auch möglich, nur ein oder zwei Studios auf z.B. regionale Besonderheiten hin anzupassen. Insgesamt lassen sich die *Tomorrow Studios* einfach und effektiv an eine Region andocken. Damit geht auch einher, dass sie Raum für co-kreative Konzeptionsarbeit bieten. Das „try out“-Studio könnte bei Interesse z.B. gänzlich von einer regionalen Einrichtung übernommen werden. Und dennoch wäre durch das Framing sichergestellt, dass sich das Studio weiterhin nahtlos in das Gesamtkonzept eingliedert. Zusammengefasst sind die *Tomorrow Studios* folglich dazu in der Lage, nicht nur Anschluss und Orientierung zur KKW im Allgemeinen zu geben, sondern auch mit Blick auf die KKW in ihrer regionalen Ausrichtung.

## 3. Verstetigung

Während sich vorherige Rückschlüsse unmittelbar auf die *Tomorrow Studios* beziehen, hat sich eine Schlussfolgerung auch unabhängig davon immer wieder herauskristallisiert: Nicht nur junge Menschen, sondern auch andere Jobsuchende und sogar Berufstätige aus der KKW haben großes Interesse an einer Anlaufstelle, die sämtliche Informationen zur KKW griffig und übersichtlich in sich vereint. Wie Workshop, Umfrage und Prototyp gezeigt haben, wünschen sich viele Menschen eine Plattform, die Informationen zu möglichen Zugängen zur Branche niedrigschwellig und spielerisch zur Verfügung stellt. Und das zum einen aus unterschiedlichen Perspektiven (sei es über Ausbildung oder Quereinstieg) und zum anderen über einen Skill-orientierten Ansatz, der es schnell und einfach ermöglicht, den jeweiligen Beruf auf die eigenen Skills hin zu überdenken. Eine Webseite könnte diesen Bedarf decken. Sie könnte der wirkungsvollen Logik der *Tomorrow Studios* folgen und Informationen zur KKW auf dieselbe Art und Weise bereitstellen: qualitativ, personenbezogenen, übersichtlich, spielerisch und journey-basiert. Damit würde eine solche Seite auch unmittelbar an das Projekt andocken und den Erfolg sowie die Reichweite sichern und weiter steigern. „Sichern“ in dem Sinne, dass Teilnehmende hier die Möglichkeit hätten, die Themen der *Tomorrow Studios* zu vertiefen. Projektthemen würden hier user\*innen-freundlich aufgegriffen werden. Zudem würden sie regional verknüpft werden, so dass Interessierte direkte Bezüge herstellen könnten. „Steigern“ in dem Sinne, dass die Webseite durch umfassendere Informationen zur KKW ergänzt würde. Neben Themen der *Tomorrow Studios* gäbe es hier also auch weitere relevante Themen. So könnte das Interesse der Jugendlichen aufrechterhalten werden und sie hätten noch dazu einen konkreten Anhaltspunkt, um ihre Zukunft in der KKW zu gestalten. Außerdem könnten mithilfe einer solchen Plattform potenzielle Nachwuchskräfte unabhängig von den *Tomorrow Studios* erreicht werden. Gerade für sie muss eine Plattform geschaffen werden, die erklärt, was die KKW ist und welche



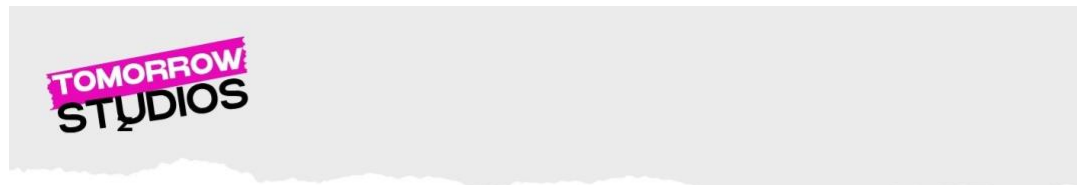
Berufe sie fernab der klassisch kreativen einbezieht. Denn das ist der Mehrheit nicht klar. Das haben Workshop, Umfrage und Prototyp eindeutig herausgestellt.



### 3 Ablauf & Einblicke in die *Tomorrow Studios*

#### Abbildung 1: Tagesablauf

9-15 Uhr in den Pusdorf Studios in Bremen



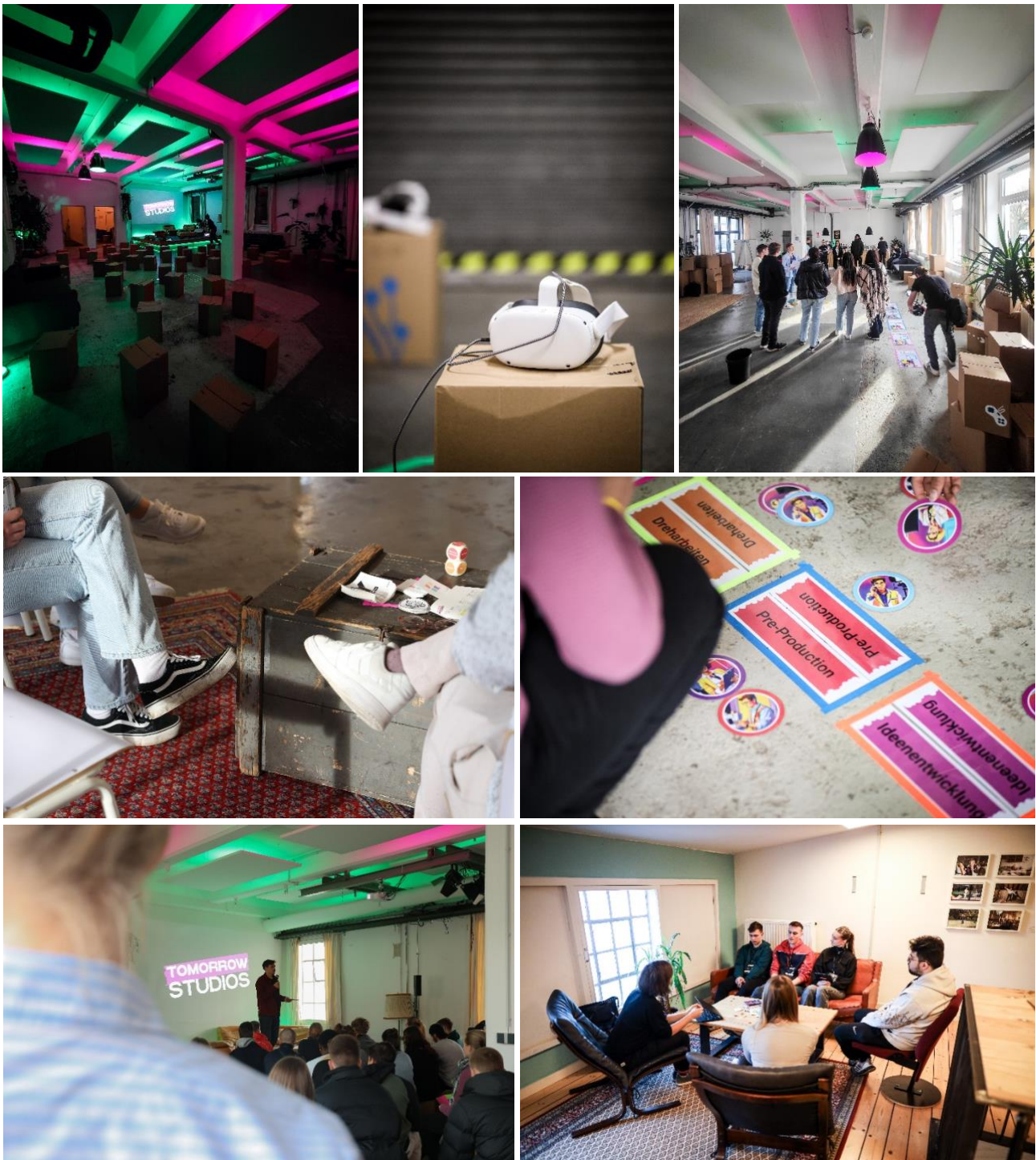
## Ablauf

Zeit	Programmpunkt
08:45	Ankommen
09:00	Begrüßung und Vorstellung
09:05	allgemeiner Projekteinstieg
09:10	inhaltlicher Projekteinstieg
09:25	organisatorische Infos und Vorstellung Tagesablauf
09:30	Einführung Parkour-Logik und Erklärung App-Nutzung
09:35	Ankommen in den Gruppen und Studios
10:00	Parkour-Start: Runde 1
	Studio 1-6 laufen parallel
10:30	Studiowechsel
10:40	Parkour: Runde 2
	Studio 1-6 laufen parallel
11:10	kleine Pause
11:25	Parkour: Runde 3
	Studio 1-6 laufen parallel
11:55	Studiowechsel
12:05	Parkour: Runde 4
	Studio 1-6 laufen parallel
12:35	große Pause
13:15	Parkour: Runde 5
13:45	Studiowechsel
13:55	Parkour: Runde 6
	Studio 1-6 laufen parallel
14:25	Zusammenfinden im Plenum
14:30	Recap und Feedback zum Tag
14:55	Abschluss und Verabschiedung
15:00	Ende





Abbildung 2: Prototyp-Impressionen





## Impressum

---

### Erstellt im Auftrag des

Bundesministeriums für Wirtschaft und Klimaschutz  
11019 Berlin

**Telefon:** +49 30 18 615-0

**E-Mail:** [poststelle@bmwk.bund.de](mailto:poststelle@bmwk.bund.de)

[www.bmwk.de](http://www.bmwk.de)

### Stand

Datum: 19.01.2024

### Text und Umsetzung

vomhöresehen GbR

Eiko Theermann und Lars Kaempf

Ladestraße 12

28197 Bremen

**E-Mail:** [lars@vomhoerensehen.de](mailto:lars@vomhoerensehen.de)

[www.vomhoerensehen.de](http://www.vomhoerensehen.de)

### Konzept

Kompetenzzentrum Kultur- und Kreativwirtschaft des Bundes

Jägerstr. 65

10117 Berlin

### Kontakt

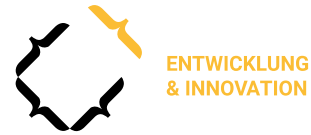
Kompetenzzentrum Kultur- und Kreativwirtschaft des Bundes

**Telefon:** +49 (0) 30 20 88 89 1-0

**E-Mail:** [presse@u-institut.com](mailto:presse@u-institut.com)

### Bildnachweise

Lars Kaempf, vomhöresehen GbR



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.

Alle Inhalte dieses Werkes, insbesondere Texte, Abbildungen und Grafiken, sind urheberrechtlich geschützt. Das Urheberrecht liegt, soweit nicht ausdrücklich anders gekennzeichnet, beim Kompetenzzentrum Kultur- und Kreativwirtschaft des Bundes.