



Baden-Württemberg.de

📅 14.05.2020

INNOVATION

Baden-Württemberg schafft Plattform für nachhaltige Innovation



📷 © MFG Baden-Württemberg

Die neue baden-württembergische Initiative Creatables bringt Games-Unternehmen, kleine und mittlere Unternehmen, Start-ups und Hochschulen zusammen. Ziel ist es, voneinander zu lernen und nachhaltige Innovationen auf den Weg zu bringen. Auftakt macht die kostenfreie Creatables Webkonferenz am 17. Juni 2020.

Die **Medien- und Filmgesellschaft Baden-Württemberg (MFG)** ist Mitinitiator der neuen Initiative Creatables und bringt Games-Unternehmen, kleinere und mittlere Unternehmen (KMU), Start-ups und Hochschulen zusammen. Die gemeinsame Klammer bildet dabei das Thema Nachhaltigkeit. Die Wortneuschöpfung Creatables – zusammengesetzt aus den Anglizismen „Creative“ und „Sustainable“ – ist dabei Programm, denn digitale Transformation und Nachhaltigkeit sind Herausforderungen für alle Branchen. Wie können Unternehmen mit der Digitalisierung der Geschäftsprozesse Schritt halten und

sich gleichzeitig auf die Klimaziele einstellen? Und wie können sie diesen Wandel strategisch und wertschöpfend für sich nutzen, um nachhaltig fit zu werden für die Zukunft? Die Lösung heißt Cross-Innovation: Wenn KMU und Start-ups, Forschende und Kreativschaffende aus der Gamesindustrie voneinander lernen, können sie gemeinsam den Weg in die Zukunft gehen und Baden-Württemberg als Innovationsstandort nach vorne bringen.

Games-Mechaniken für nachhaltige Innovation

Games-Unternehmen, User Experience-(UX-)Designerinnen und -Designer, kreative Start-ups und Forschende an den Hochschulen des Landes sind Champions der digitalen Transformation. Der Digitalisierungsgrad ist hier extrem hoch. Digitale Games-Technologien und kreative Arbeitsmethoden bieten starke neue Werkzeuge für die Entwicklung nachhaltiger Unternehmensstrategien. Gerade hiervon profitieren Unternehmen anderer Branchen ganz besonders. Gemeinsam entwickeln sie nachhaltige Geschäftsmodelle für die Welt von morgen.

Creatables Webkonferenz: Cross-Innovation-Event für Nachhaltigkeit

Den Auftakt der Initiative macht die [Creatables Webkonferenz](#) am 17. Juni 2020. Das Cross-Innovation-Event bringt KMU, Start-Ups, Spiele-Entwicklerinnen und -Entwickler, Hochschulen und die Kreativwirtschaft als Innovationsteam an einen Tisch. Ziel ist es dabei, mit kreativen Methoden ganz praktisch Cross-Innovation im Kontext der Nachhaltigkeit zu befördern.

Die Relevanz der Creatables-Konferenz unterstreicht auch Wirtschaftsministerin [Dr. Nicole Hoffmeister-Kraut](#): „Die Kreativwirtschaft hat für den Standort Baden-Württemberg eine hohe Bedeutung und zählt seit 2018 auch zu den Säulen unserer [Initiative Wirtschaft 4.0](#). Um die Herausforderungen der Zukunft gerade auch im Hinblick auf die Digitalisierung erfolgreich meistern zu können, müssen wir alle Partner der Branche an einen Tisch holen. Die Creatables-Konferenz bildet den Auftakt zur Umsetzung der Handlungsempfehlungen, die die Kreativwirtschaft unter dem Lead der [MFG Baden-Württemberg](#) erarbeitet hat. Eine wichtige Rolle spielen hierbei auch Cross-Innovation-Projekte mit der Games-Industrie.“ Das Wirtschaftsministerium ist Förderer der Konferenz.

Digital zusammenarbeiten, praxisnah informieren

Praxisnah und kollaborativ werden bei der Creatables Webkonferenz am 17. Juni 2020 Lösungen für nachhaltige Produkte, Dienstleistungen und Geschäftsmodelle in der digitalisierten Wirtschaft gesucht. Best-Practices-Panels zeigen Unternehmen, die durch Cross-Innovation den nächsten Schritt gewagt haben. Eindrucksvolles Beispiel ist das Joint Venture für einen lebenslangen Reparaturservice des Outdoor-Spezialisten [Vaude](#) mit der [Agentur für interaktive Anwendungen Lightshape](#) sowie der Reparaturplattform [iFixit](#). Die Macher stellen bei der Creatables Webkonferenz ihr gemeinsames Projekt vor.

Keynote-Speaker ist der Visionär und Vordenker Matthew Manos aus Los Angeles, Professor für Unternehmertum und Innovation an der University of Southern California. In der Session „Be Creative“

wird ein Ideengenerator für Innovation vorgestellt, eine Session über „Gaming in Bildung und Therapie“ und eine Präsentation von „Werkzeugen der Transformation“ geben praktische Methoden und Tools an die Hand. Raum gibt es zudem für offene Diskussionsrunden mit allen Teilnehmern. Moderatorin ist die Medienexpertin Ruth Lemmen.

Die Konferenz ist kostenfrei. Um einen reibungslosen Ablauf zu gewährleisten, wird das Videokonferenztool Zoom zur Übertragung genutzt. Das ausführliche Programm und Informationen zur Creatables Webkonferenz finden sich auf der [Creatables Website](#).

Förderer und Unterstützer

Das Wirtschaftsministerium ist Förderer der Creatables Konferenz. Unterstützer sind (alphabetisch): Baden-Württembergischer Industrie- und Handelskammertag, CyberForum, diconium, game Baden-Württemberg, Hochschule der Medien, Infinite Digital, K³ Kultur- und Kreativwirtschaftsbüro Karlsruhe, Learntec, RKW Baden-Württemberg, Spiegel Institut, The-Stamm.com, Wirtschaftsförderung Region Stuttgart

[MFG Baden-Württemberg: Creatables](#)

[MFG Baden-Württemberg: MFG Kreativ](#)

Quelle:

MFG Medien- und Filmgesellschaft Baden-Württemberg