

– Pressemitteilung –

Creatables Webkonferenz: Nachhaltig innovativ mit Games, UX und Co.

- **Die kostenfreie Creatables Webkonferenz am 17. Juni 2020 bringt Games-Unternehmen, KMU, Start-ups und Hochschulen zusammen**
- **Gemeinsames Ziel: Mit Games, UX & Co. voneinander lernen und nachhaltige Innovationen auf den Weg bringen**
- **Keynote-Speaker ist der Visionär und Vordenker Matthew Manos aus Los Angeles**
- **Kreativsessions und praktische Methoden bieten direkte Anwendungsmöglichkeiten**

Stuttgart, 08.06.2020 – Die Creatables-Webkonferenz am 17. Juni 2020 bringt KMU, Start-Ups, Spiele-Entwickler*innen, 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.

Von Vaude lernen

Praxisnah und kollaborativ werden bei der Creatables Webkonferenz 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: Matthew Manos, Spielerfinder und Nachhaltigkeitsstrategie

Keynote-Speaker ist der Visionär und Vordenker Matthew Manos aus Los Angeles, Professor für Unternehmertum und Innovation an der University of Southern California. Manos ist Designstrategie, Geschäftsführer der Nachhaltigkeits-Beratung verynice, Autor mehrerer Bücher zum Thema Social Enterprise und zudem Erfinder des Methodenspiels „Models of Impact“, bei dem man nachhaltige und gleichzeitig einträgliche Geschäftsmodelle erfinden kann. Ganz in diesem Sinne lautet der Titel seiner Keynote-Speech: „How can games create space for playful impact?“

Kreativsessions und praktische Methoden

In der Session „Be Creative“ stellen Frieda Preuß und Philip Rigley vom Spiegel Institut einen Ideengenerator für Innovation vor. In einer weiteren Session gehen Misti Frantzen, CEO von Meister Cody und Susanne Grube vom Staatlichen Museum für Naturkunde Stuttgart auf das Thema „Gaming in Bildung und Therapie“ ein. Problemlöser Tobias Reitz von quäntchen + glück stellt „Werkzeuge der Transformation“ vor.

Raum gibt es zudem für offene Diskussionsrunden mit allen Teilnehmern. Moderatorin ist die Medienexpertin sowie Projekt- und Eventmanagerin Ruth Lemmen. Das Programm wird musikalisch umrahmt vom Heidelberger Indiepop-Künstler Dominik Baer.

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 und Infos zu allen Referent*innen und Speakern finden sich auf der Creatables Website: <https://creatables.mfg.de/creatables-konferenzen/>

Die Programmhighlights im Überblick

KeyNote – „Playful Impact“

Matthew Manos | How can games create space for playful impact?

Best Practice Panel – Digital Sustainability

Moderation: Ruth Lemmen

Daniel Classen, Lightshape | Ralf Geiger, Vaude | Matthias Huisken, iFixit | Antonia Bartning, PitchYourGreenIdea | Georg Hobmeier, Causa Creations

Be creative!

Frieda Preuß und Philip Rigley, Spiegel Institut | Ein Ideengenerator für Innovation

Gaming in Bildung & Therapie

Misti Frantzen, CEO Meister Cody | Susanne Grube, Staatliches Museum für Naturkunde Stuttgart

Werkzeuge der Transformation

Tobias Reitz, quäntchen + glück

Die Creatables Initiative

Die MFG Baden-Württemberg ist Mitinitiator der neuen Initiative Creatables und bringt hier Games-Unternehmen, KMU, Start-ups und Hochschulen zusammen. Die gemeinsame Klammer für die Veranstaltungsreihe mit Workshops 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, UX-Designer*innen, 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.

Förderer und Unterstützer

Das Ministerium für Wirtschaft, Arbeit und Wohnungsbau Baden-Württemberg 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

Weiterführende Links

creatables.mfg.de | kreativ.mfg.de

Über Creatables

Creatables ist eine Bewegung, die von Prof. Dr. Steffen P. Walz (diconium, Infinite Digital & Swinburne University of Technology, Melbourne), Dr. Angela Frank (MFG Baden-Württemberg), Sven Schmidt, Philip Rigley & Frieda Preuß (Spiegel-Institut) und Prof. Sebastian Stamm als Initiatoren-Kollektiv angestoßen wurde. Die Webkonferenz bildet den Auftakt für das Creatables-Netzwerk nachhaltiger Innovationen. Die Reihe wird als physische Veranstaltung, soweit aktuell absehbar, im Oktober 2020 weitergeführt.

Über die MFG Baden-Württemberg

Die MFG Medien- und Filmgesellschaft ist eine Einrichtung des Landes Baden-Württemberg und des Südwestrundfunks. Aufgabe der MFG ist die Förderung der Filmkultur und -wirtschaft und der Kultur- und Kreativwirtschaft. Mit bedarfsorientierten Programmen und Projekten unterstützt die MFG Baden-Württemberg in ihrem Geschäftsbereich „MFG Kreativ“ Kultur- und Kreativschaffende im Südwesten. Dabei liegt der Schwerpunkt auf Vernetzungs- und Vermittlungsaktivitäten sowie im Kompetenzfeld Digitale Kultur.

Fachliche Ansprechpartnerin

MFG Baden-Württemberg

Dr. Angela Frank

Leitung Unit Kultur- und Kreativwirtschaft

Tel. 0711-90715-320

E-Mail: frank@mfg.de

Ansprechpartner für die Presse

MFG Baden-Württemberg

Bernd Hertl
Leitung Kommunikation / Marketing
Tel.: 0711-90715-316
E-Mail: hertl@mfg.de

Diese Presseinformation finden Sie auch auf **[mfg.de/presse](https://www.mfg.de/presse)**.