



Cross Innovation Hub
Kreativ Gesellschaft

ATTACK YOUR BUSINESS

ATTACK YOUR BUSINESS



EUROPÄISCHE UNION
Europäischer Fonds für
Regionale Entwicklung

WA RUM?

Die durchschnittliche Lebensdauer eines Geschäftsmodells ist von 67 Jahren (1938) auf 10 - 15 Jahre (2020) gesunken.

Quelle: Harvard Business Review: "How Winning Organizations Last 100 Years" - Alex Hill, Liz Mellton and Jules Goddard (2018)

*Mit welcher Geschwindigkeit verändert sich Ihre Branche?
Wie viele Jahre bleiben noch für Ihre Transformation?*

WA RUM?

Ihr traditionelles Kerngeschäft ist weiterhin sehr erfolgreich, Sie machen sich jedoch Gedanken, was danach kommen soll und haben Angst vor disruptiven Mitspieler:innen?

Sie wollen aktuelle Trends wie Neue Technologien, Plattformen, Nachhaltigkeit, veränderte Kundenbedürfnisse oder COVID-19 in Ihrem Geschäftsmodell berücksichtigen, wissen aber nicht richtig wie?

Sie wollen gerne Veränderungen anstoßen, doch Ihnen fehlen die notwendigen Ressourcen?

-> *Wir können helfen!*

Attack your Business

Durch visionären und kreativen Input von außen zu neuen Geschäftsmodellen



WIE?

Wir führen Sie zusammen mit bis zu fünf anderen Unternehmen durch einen 3-tägigen Prozess, in dem Sie zusammen mit **Kreativschaffenden** ihr Geschäftsmodell von Grund auf herausfordern können und gleichzeitig neue Lösungen in Form von Geschäftsmodellen und -feldern vorgeschlagen bekommen.

WARUM KREATIVSCHAFFENDE?

In einer Wissensgesellschaft basieren *90% aller Geschäftsmodellinnovationen auf Rekombination* von existierendem Wissen. Kreativschaffende haben durch Ihre alltägliche Arbeit besonders gute Fähigkeiten kontextübergreifend zu denken und Wissen aus anderen Feldern neu zu kombinieren.

LEVEL UP!

PREJECT

Kick-off

An diesem Abend hören Sie einen Impulsvortrag und lernen informell die Kreativschaffenden und anderen Unternehmen kennen.

#unternehmen
#kreativschaffende

Research

Die Kreativschaffenden arbeiten sich mit Fragen, einem Template und externer Recherche in Ihr Unternehmen ein.

#unternehmen
#kreativschaffende

PROJECT

LEVEL 1: Rethink "the attack"

Einführung in die Foresight Methodik.

Danach wird Ihr aktuelles Geschäftsmodell mit verschiedenen möglichen Zukünften konfrontiert. Nach diesem "Angriff" ist sichtbar, wo dringende Handlungsfelder sind, um Ihre Resilienz zu stärken.

#unternehmen
#kreativschaffende

LEVEL 2: Recombine "refine the attack"

Auf Grundlage der dringlichsten Handlungsfelder entwickeln die Kreativschaffenden ohne Sie neue Ideen für Geschäftsmodelle- und felder..

#kreativschaffende

LEVEL 3: Redesign "a new star is born"

Gemeinsam mit Ihnen werden die Geschäftsmodelle nach der Umsetzbarkeit kategorisiert, einzelne Ideen werden vertieft und mit allen Unternehmen diskutiert, um Feedback einzuholen.

#unternehmen
#kreativschaffende

EJECT*

OPTION 1

Die Idee in die Praxis überführen und einen Prototypen bauen.

OPTION 2

Weitere Ideen mit den Kreativschaffenden zusammen entwickeln/ausarbeiten.

OPTION 3

Cross Industry Solutions: Durch gezieltes Matchmaking zusammen mit einem anderen Unternehmen in die Umsetzung des neuen Geschäftsmodells starten.

7.000€

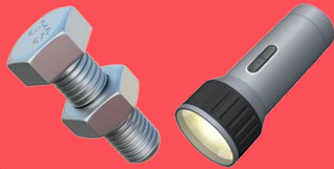
optional nach Aufwand

ATTACK YOUR BUSINESS

	Geschäftsmodell-/Service-/ Prozess-/Produkt- <i>Innovationen</i>
5 Unternehmen 10 Kreativschaffende 3.5 Tage	konstruktiver Perspektivwechsel Cross & Open Innovation- <i>Netzwerk/Synergien</i>
RAHMEN	ZIEL

Kick-off	
Research	
Level 1: rethink	
Level 2: recombine	Mut zur Veränderung 2.5 Tage
Level 3: redesign	7.000 €
Eject: Take action	<i>Optional Eject-Phase gegen Aufpreis.</i>
PROZESS	EINSATZ

Der Prozess



ALLES HINTERFRAGEN

Durch Impulsvorträge aus den verschiedensten Bereichen, den Einsatz von Foresight- und Cross Innovation Methoden und die gezielte Zusammenarbeit mit Kreativschaffenden aus den Bereichen Speculative Design, Film / Literatur (Science Fiction), Games und Software bewegen wir Sie dazu, Dinge grundlegend zu hinterfragen - um so Raum für Neues zu schaffen.

ITERATIV NACH VORNE

Schnelles Feedback ist essentiell! Aus diesem Grund bewegen wir uns in vielen kleinen Erkenntnis-Schleifen vorwärts, um möglichst viele Perspektiven einzubeziehen. Die Kreativschaffenden sind dabei Ihre wertvollsten Partner*innen.

OPEN INNOVATION AUF AUGENHÖHE

Der Prozess und die von uns verwendeten Methoden setzen auf ein gemeinsames Entwickeln mit maximal unterschiedlichen Perspektiven. Dabei gibt es keine Personality Shows - wir bewegen uns mit Ihnen, den Kreativschaffenden und anderen Unternehmen in einem offenen und geschützten Kollaborations-Raum - alles ist möglich!

Die Super Power



DIE KONSUMENT:INNEN VON MORGEN

Wenn wir über zukünftige Geschäftsmodelle nachdenken ist der Blick auf die Bedürfnisse der Konsument:innen von morgen extrem wichtig.

Aus diesem Grund bringen wir ausgewählte Personen der Generation Z (1997-2010) und Alpha (2011 - 2025) im Format mit Ihnen zusammen.

Die Jugendlichen werden an ausgewählter Stelle im Prozess Feedback zu den entstandenen Ideen geben und Ihre Sicht auf die Dinge mit uns teilen.

Termine im Detail

Deine Geschäftsmodellinnovation
in nur 2.5 Tagen!

PREJECT

- | | | | |
|----|---------------------|-----------|--|
| 1. | Kennenlern-Workshop | 0.25 Tag | Fr., 22.10.21, 09 - 11 Uhr |
| 2. | Research | 0.25 Tage | Mo. - Di., 25. - 26.10.21, einmalig 2h |

PROJECT

- | | | | |
|----|---|-------|----------------------------|
| 3. | Level 1: Rethink "the attack" | 1 Tag | Mi., 27.10.21, 09 - 18 Uhr |
| 4. | Level 2: Recombine "refine the attack"
(nur Kreativschaffende alleine) | 1 Tag | Do., 28.10.21, 09 - 18 Uhr |
| 5. | Level 3: Redesign "a new star is born" | 1 Tag | Fr., 29.10.21, 09 - 17 Uhr |

EJECT

- | | | | |
|----|--------------------------------|--------|-----------------------|
| 6. | Die Endgegner:in "take action" | x Tage | individueller Prozess |
|----|--------------------------------|--------|-----------------------|

Option 1: Die Idee in die Praxis überführen und einen Prototypen bauen.

Option 2: Einen Prototypen bauen.

Option 3: Cross Industry Matchmaking: Mit einem anderen Unternehmen in die Umsetzung starten.

Eject-Phase optional, gegen Aufpreis und nach individueller Absprache.



„Unser Ziel ist es, das Produkt-Portfolio zu erweitern, und zwar über Klebebänder hinaus. Letztlich geht es darum, den Verbraucher in die Lage zu versetzen, dass er seine Umwelt einfach und ohne Werkzeug gestalten kann.“

Ich habe mit allen Beteiligten des Cross Innovation Lab sehr gern und zielführend zusammengearbeitet. Das Ergebnis ist eine konkrete Produktidee zur Dekoration von Wohnräumen, die wir nun umsetzen wollen.

Die Arbeit mit den Kreativen war überaus inspirierend und hat uns wichtige Impulse gegeben. Mein persönliches Highlight war die Offenheit aller Beteiligten im Kreativprozess. So fühlt sich ein Start-up innerhalb eines großen Technologie-Konzerns an!“

Yvonne Lips, Marketing Managerin New Application Field
tesa SE



„Generell war es für uns super interessant Kreative dazu zu holen, da sie einfach aus einem anderen Blickwinkel die Dinge betrachten und uns helfen aus unserer Betriebsblindheit rauszukommen oder raus zu denken. Das war für mich wirklich ein Aha-Moment“

Elif Korkmaz.
Product Manager Digital, Jungheinrich



"Das Highlight ist ganz generell für mich, dass wir immer wieder in der Lage waren, die Ideen, die wir hatten, auf allen Seiten zu hinterfragen, zu verwerfen, neu zu denken."

Kai Poggensee
CTO, Garz & Fricke



“Die Bereicherung durch Kombination aus technischer und kreativer Denkweise ist eine neue Möglichkeit unsere Produkte zukunftsweisend zu entwickeln.”

Kiran Gill
Master Data Manager, GEA

Wer wir sind?

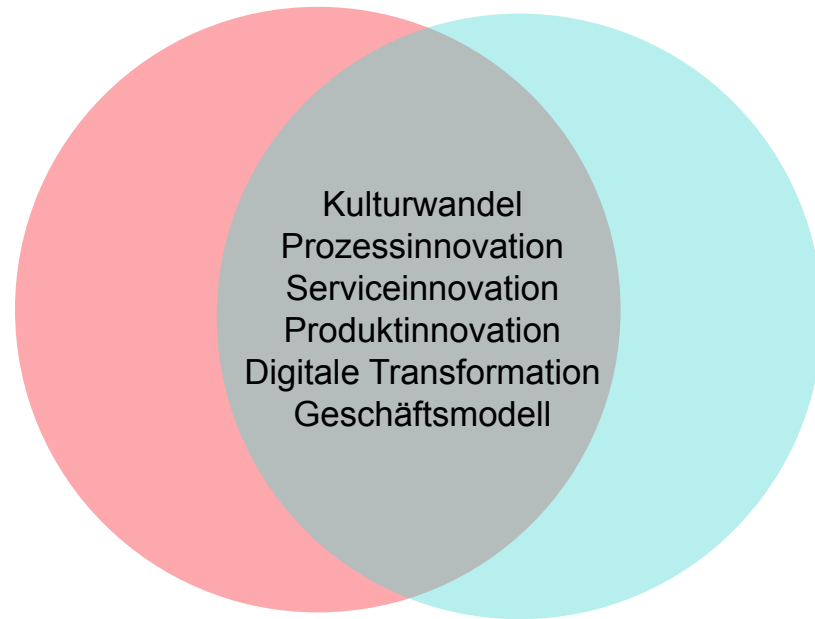
Die HAMBURG KREATIV GESELLSCHAFT ist eine städtische Fördereinrichtung der Freien und Hansestadt Hamburg. Mit ihrem vielfältigen Angebot ist sie seit 2010 zentrale Anlaufstelle für alle Akteur/innen der Hamburger Kreativwirtschaft*.

Der CROSS INNOVATION HUB der Hamburg Kreativ Gesellschaft dient als Plattform, um neue Innovationspotenziale in der Zusammenarbeit von Kreativwirtschaft und anderen Branchen zu erschließen. Er wird mit Mitteln aus dem Europäischen Fonds für regionale Entwicklung (EFRE) co-finanziert.

*Die Kreativwirtschaft umfasst insgesamt elf verschiedene Teilmärkte: Architektur, Bildende Kunst, Design, Film, Literatur, Musik, Presse, Rundfunk, Software/Games, Theater/Tanz und Werbung



Cross Innovation



Kreativwirtschaft

andere Branchen

Partner die mit uns arbeiten.

KALBIS

AIRBUS

Westfield
HAMBURG
ÜBERSEEDQUARTIER

JUNGHEINRICH

otto group

Dräger

tesa

O₂

Basler

GEA

HVV

Tchibo

Stromnetz
Hamburg

RHENUS
LOGISTICS

DIEHL
Aviation

CISCO

Lufthansa Technik

Signify
the meaning of light

REMONDIS

TUI Cruises

BERGAMONT

KUEHNE+NAGEL

Hamburg

NXP

BCL

VITRONIC
the machine vision people

REHAU
Unlimited Polymer Solutions

STRÖER

Vibracoustic

Hermes

GRACO FRICKS

satis&fy

essity

Maiborn
Wolf
Mensch. IT

simplexion

NDR

HEIMMART
SEIT 2008

GLS Bank
das macht Sinn

axel springer

Hanseatic Bank

iauw
automotive
engineering

DESY

MOR
GEN
POST

Wunder Mobility

25h
twenty five hours hotels

dataport

HOCHBAHN

punkt
The Foresight Company

DIE SEENOTRETTER
1802/5

HAMBURG
WASSER

altran
the Cogemini®

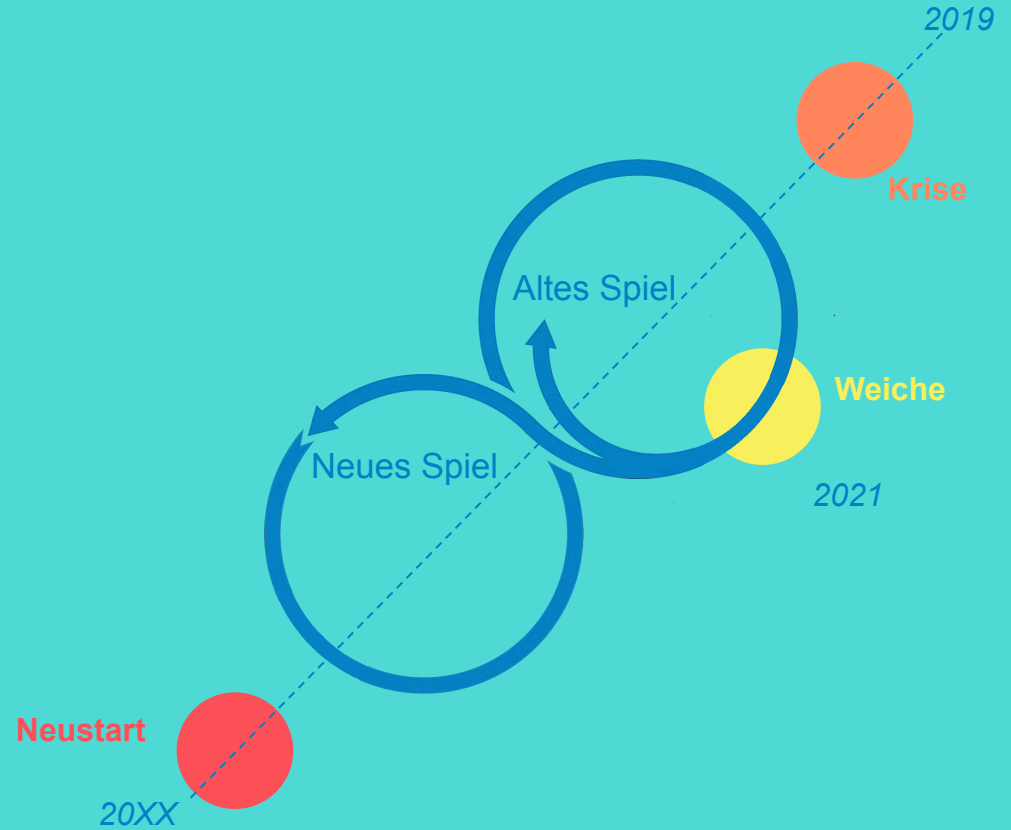
VOLKSWAGEN
KONZERNOLOGISTIK

AUSY
engineering & consulting

esri

Innovation in der Krise?

Jetzt ist der Ideale Zeitpunkt alte Pfade zu verlassen und damit den Möglichkeitsraum für Innovationen zu öffnen!



Kontakt



***Theo
Haustein***

Kooperationen

theo.haustein@kreativgesellschaft.org

0152 | 265 507 13

GAME OVER . . . ?

***Nicht mit uns! – Heb' dein Business
auf's nächste Level.***