

A person is working on a laptop with a green backlit keyboard. The laptop is on a wooden workbench. In the foreground, there is a breadboard with a microcontroller board (likely an Arduino) and several jumper wires. To the left of the breadboard is a wooden smartphone case with a compass rose design. In the background, there is a white mouse and a power adapter. The text "Cross Innovation Class #2" is overlaid on the image in a white, cursive font.

*Cross
Innovation
Class #2*

Wer wir sind und was wir tun?

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 Class

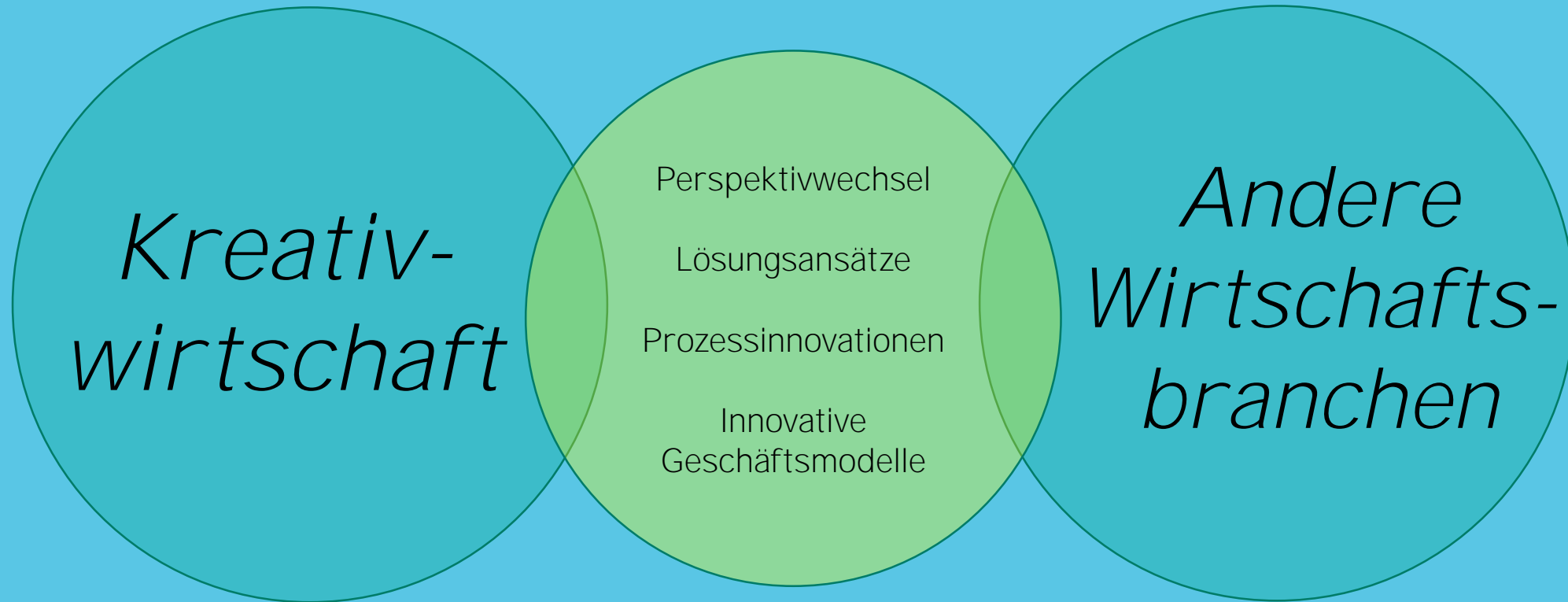
Interdisziplinäre Prototypenentwicklung

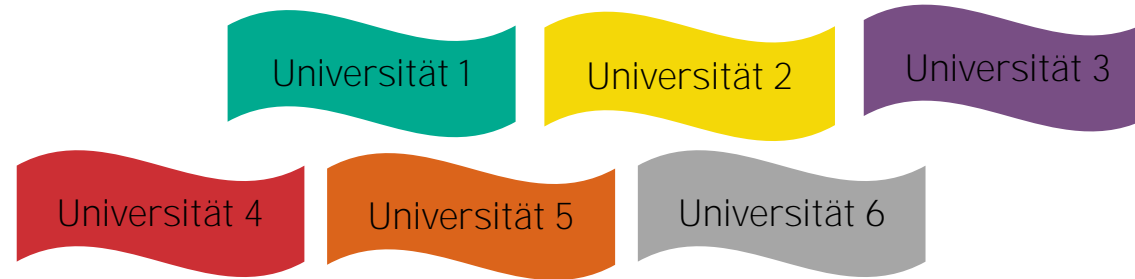
Interdisziplinäre Studierendenteams aus unterschiedlichen Disziplinen wie *Smart Technology, Design, Sound, Digital Reality, Ingenieurwesen, Stadtplanung und Kultur* arbeiten über ein Semester an Ihrer relevanten Herausforderung im Themenfeld **Smart City Solutions**.

Am Ende des Prozesses stehen konkrete, funktionierende Prototypen, die in den Werkstätten der Universitäten entstehen. Im Anschluss an das Format streben wir eine Weiterführung in Form einer gemeinsamen Umsetzung mit den Studierenden an.



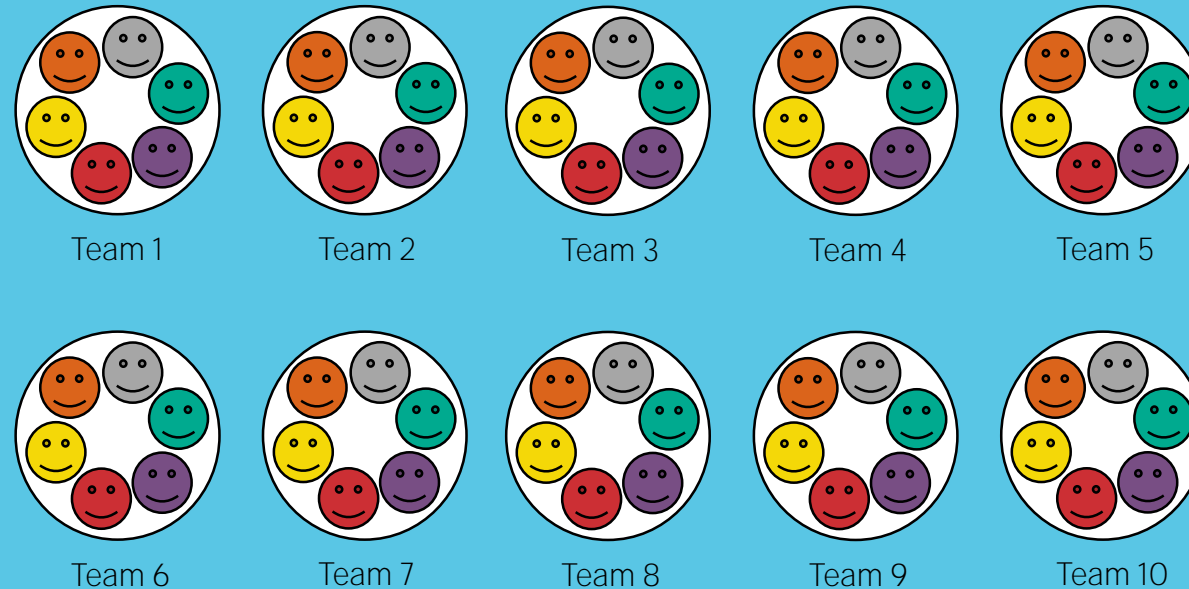
Perspektivwechsel: Cross Innovation





WIE?

10 interdisziplinäre
Studierendenteams
mit Studierenden
aus 6 Universitäten



Bereits an Bord

HCU | HafenCity Universität
Hamburg

Stadtplanung / City Science Lab /
Kultur der Metropole

fhwedel 
UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Smart Technology

 **HAW**
HAMBURG

Digital Reality /
Medieninformatik

 **AKADEMIE MODE & DESIGN**
Mode • Medien • Management • Design

Raumkonzept und Design / Designmanagement

kmm
H A M B U R G

Institut für Kultur- und Medienmanagement

Kultur- und Medienmanagement


LEUPHANA
UNIVERSITÄT LÜNEBURG

Sound Studies

10 Herausforderungen von
5 Praxispartnern

10 Interdisziplinäre Teams

Ein Team = eine
Aufgabenstellung

Die Teams werden durch die
Methodik des Design Thinking
Prozesses geleitet.

Es finden ständige
Feedbackschlaufen zwischen
den einzelnen Stufen statt.

Nach der moderierten Ideen-
und Lösungsfindung werden
konkrete Prototypen in den
Laboren und Werkstätten der
Universitäten gebaut.

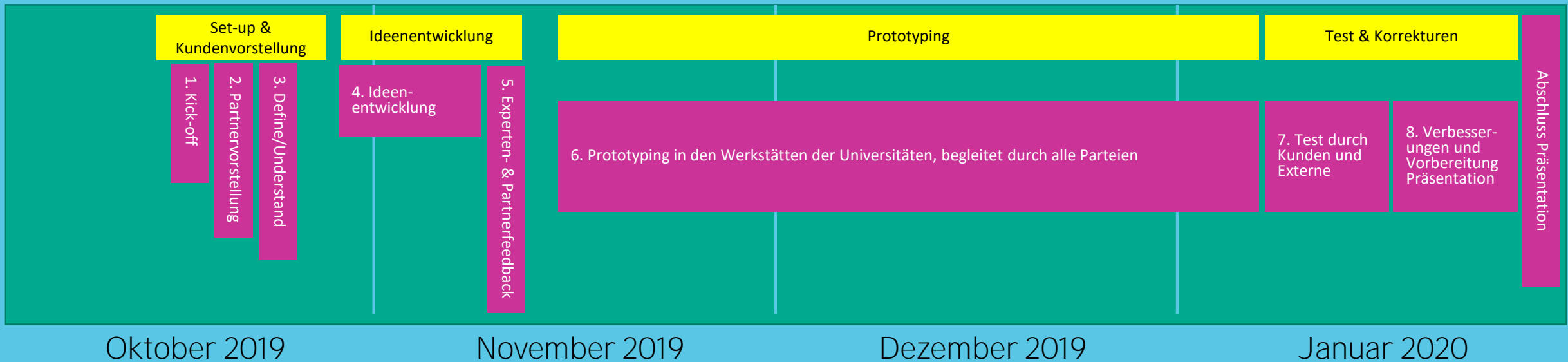
Nach einem erneutem Test
findet die
Abschlusspräsentation statt.

WIE?



Projektplan

Oktober 2019 – Januar 2020



Ihre Vorteile als Partner

- Bearbeiten Sie für Ihre Branche relevante Herausforderungen mit interdisziplinären Teams
- Nehmen Sie an der Entwicklung konkreter Prototypen teil
- Nutzen Sie die technischen Ausstattungen der Universitäten u.a. City Science Lab (MIT/HCU) zur Simulierung von urbanen Ideen
- Nutzen Sie als First-Mover ihrer Branche die Potentiale interdisziplinärer Zusammenarbeit
- Erweitern Sie Ihr Netzwerk um hoch qualifizierten Nachwuchs
- Profitieren Sie von unserer Öffentlichkeitsarbeit (2018/19: großes Interesse seitens der Presse)

Die Cross Innovation Class ist zu Teilen EU-gefördert. Für Prototypenmaterial, Räumlichkeiten und Prozesse sind wir auf eine geringe Co-Finanzierung über 5000€ pro Partner angewiesen.

A black and purple thermal cup is positioned on the left side of the image. To its right, several red 3D printed parts are scattered, including a tall, hollow cylindrical piece and two hexagonal ring-like structures. The background is a plain, light-colored surface.

*Entwickeln Sie
jetzt Ihren
smarten
Prototypen!*



PROJEKTE 2018/19: Seenotretter



Herausforderung

Entwickelt eine Lösung für die Seenotretter, die die Spendenbereitschaft im Rahmen der „HAMBURG wird Seenotretter“ Kampagne erhöht.



Lösung

Interaktiver Spiel zur Rettung Schiffbrüchiger. Thematisch passendes Design des Automaten. Der Benutzer spendet für jedes Spiel und steuert selbst das Rettungsschiff.



PROJEKTE 2018/19: *apetito*



Herausforderung

Entwickelt eine Lösung für *apetito*, die den Service-Nutzen für Senioren und/oder ihre Angehörigen erhöht (z.B. Convenience-Aspekt, Sicherheit, etc.).



Lösung

Interaktiver Becher, der die Menge der getrunkenen Flüssigkeit misst und Menschen durch optische Signale an das Trinken erinnert. Dadurch wird dem Problem der Dehydrierung vorgebäugt.



PROJEKTE 2018/19: *apetito*



Herausforderung

Entwickelt eine Lösung für apetito, die den Service-Nutzen für Senioren und/oder ihre Angehörigen erhöht (z.B. Convenience-Aspekt, Sicherheit, etc.).



Lösung

Smartes Tablett zur Ergänzung des Serviceangebotes, mit folgenden Funktionen: Türöffnen, Fahrer-Ankündigung, Mitteilung der gegessenen Menge/Nährwerte an Angehörige, Verbindung per Videotelefonie mit anderen apetito-Kunden zur Lösung des Problems der Einsamkeit.



PROJEKTE 2018/19: HeiMart



Herausforderung

Entwickelt eine Lösung für HeiMart, die das Thema Verpackung neu bzw. anders angeht (z.B. andere Art der Verpackung, nachhaltiger, mit mehr Storytelling).



Lösung

Der Dezibel-Bauer misst die Lautstärke des Crunch-Geräusches der Chips und gibt dies in einer Punktzahl aus. Somit wird er zum idealen Partyspiel: Wer am lautesten cruncht gewinnt. Gleichzeitig sorgt eine neue Verpackung für mehr Storytelling und Nachhaltigkeit.



PROJEKTE 2018/19: HeiMart



Herausforderung

Entwickelt eine Lösung für HeiMart, die das Thema Verpackung neu bzw. anders angeht (z.B. andere Art der Verpackung, nachhaltiger, mit mehr Storytelling, etc.).

Lösung

Die Erntebox ist eine Anwendung für den POS. Unter jeder Kartoffelpflanze befindet sich eine andere Chips-Sorte, die beim Hochziehen ein individuelles Crunch-Geräusch macht und dabei die Chips-Tüten freigibt.

Cross Innovation Class #2



Theo Haustein
Partnerschaften & Kooperationen

theo.haustein@kreativgesellschaft.org
T +49 40 87 97 986- 27



Louisa Steinwärd
Konzeption & Durchführung

Louisa.steinwaerder@kreativgesellschaft.org
T +49 40 87 97 986- 26

Hamburg Kreativ
Gesellschaft mbH
Hongkongstraße 5
20447 Hamburg

www.kreativgesellschaft.org