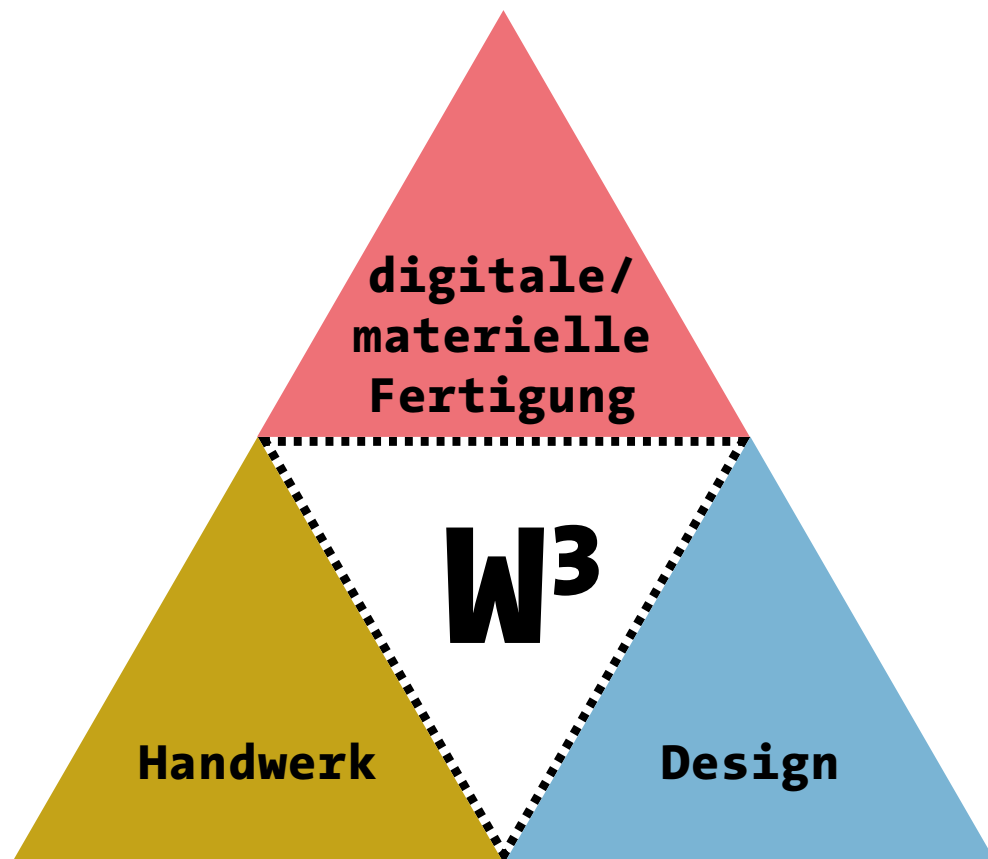


W³ – über das Gestalten und Hand- werken mit digitalen Werkzeugen

**Zusammenfassung des Ablaufs und der Ergebnisse der Abschluss-
veranstaltung zum Projekt DigiMat**



Inhalt

Einleitung	3
1 Von DigiMat zu W ³	4
2 Ausstellung: Eindrücke Erprobungsphase DigiMat	5
3 Warum W ³ ?-Zielsetzung	8
4 Lernen von den Erfahrungen Anderer – Input Willemien Ippel (Crafts Council Nederland)	9
5 W ³ - Formate & Plattform	11
6 Unternehmen aus Handwerk und Design stellen sich vor - Reflektion von W ³ aus der Nutzer- sicht	13
7 Nächste Schritte	16

»W³ – Wissen. Werkstatt. Workshop« steht für Formate, die Wissen, Fähigkeiten und Ressourcen aus Handwerk und Design sowie digitalen Fertigungsverfahren bündeln.

»W³ – Wissen. Werkstatt. Workshop« steht für Formate, die Wissen, Fähigkeiten und Ressourcen aus Handwerk und Design sowie digitalen Fertigungsverfahren bündeln. Experten aus diesen Feldern werden über W³ vernetzt, um durch Kooperation Innovationen zu fördern und neue Geschäftsmodelle zu entwickeln. Eine Online-Plattform unterstützt die Administration, Öffentlichkeitsarbeit und Dokumentation der Formate von W³.

Am Donnerstag, den 25. Juli 2019, wurde W³ im SANAA-Gebäude auf Zeche Zollverein in Essen vorgestellt. Ungefähr 20 Teilnehmende aus Handwerk, Design, Wissenschaft sowie Intermediäre waren zu Gast.

Nach der Vorstellung des Forschungsprojekts DigiMat, in dessen Rahmen W³ entwickelt wurde, gab Willemien Ippel einen Einblick in die Aktivitäten und die Strategien des Crafts Council Nederland – einer Plattform, die sich ebenfalls mit den Themen Handwerk, Design und der Zusammenarbeit zwischen diesen Branchen beschäftigt. Den Kern des Abends bildete die detaillierte Vorstellung von W³ - welche Formatstrategien sind aufgestellt und wie werden diese digital repräsentiert?

In einem Gespräch haben Rolf Rainer (Schuhmachermeister), Ulrich Fahr (Rohstoff Design), Jasper Gruson (Fil. Change), Patrick Jaruschowitz (DE-ZENTRALE Dortmund), Florian Krohm (Stadtteilfabrik) und Reinhild Kuhn (Heimatdesign) sich und ihr Unternehmen vorgestellt und die offline Formate von W³ sowie die Idee einer online Plattform aus der Sicht der potenziellen Mitglieder reflektiert.

Die Idee offline Formate zum Wissensaustausch und Vernetzung anzubieten und diese in der online Plattform »W³« zu bündeln, entstand im Forschungsprojekt DigiMat, einer

Kooperation zwischen dem Institut Arbeit und Technik (IAT/Westfälische Hochschule) und der Fachgruppe Industriedesign der Folkwang Universität der Künste. Ziel des Projektes ist es, Geschäftsmodelle an der Schnittstelle zwischen digitaler und materieller Produktion zu entwickeln, diese zu erproben und für interessierte Unternehmen und weitere Wirtschaftszweige zugänglich zu machen.

Folgender Bericht fasst die Ergebnisse der Veranstaltung unter den folgenden Punkten zusammen:

- › Von DigiMat zu W³
- › Ausstellung Ergebnisse aus DigiMat – Was wurde erprobt?
- › Warum W³? – Zielsetzung
- › Lernen von Anderen – das Beispiel »Crafts Council Nederland«
- › W³ – Formate & Plattform
- › Unternehmen aus Handwerk und Design stellen sich vor – Reflektion von W³ aus der Nutzersicht
- › Nächste Schritte

Alle Abbildungen stammen, sofern nicht anders angegeben, von Caroline Schlüter

Abb1



1 Von DigiMat zu W³

Das Konzept von W³ wurde im Rahmen vom Projekt »DigiMat - Neue Geschäftsmodelle an der Schnittstelle von digitaler und materieller Produktion – Synergien aus der Zusammenarbeit von Kreativunternehmen und Handwerksbetrieben« entwickelt. Ausgehend von einer Bedarfs- und Potentialanalyse¹ sowie von Experteninterviews im In- und Ausland mit Akteuren, die

Geschäftsmodelle an der Schnittstelle Handwerk/Design/digitale Fertigungsverfahren betreiben, wurde in einem zweijährigen Prozess gemeinsam mit interessierten Akteuren aus der Region an für NRW geeigneten Kooperationen gearbeitet (s. Abb. 2). In drei Digitalwerkstätten² haben Handwerksbetriebe, Designunternehmen, Wissenschaftler und Intermediäre über Chancen &

Potenziale sowie Risiken & Herausforderungen der digitalen Fertigungsverfahren, über die Gegebenheiten und die Kooperationsbedarfe in NRW diskutiert und im Anschluss konkrete Geschäftsmodelle entwickelt. Aus diesem Diskurs wurde die Idee von W³ geboren, konkretisiert und die ersten Formate erprobt³.

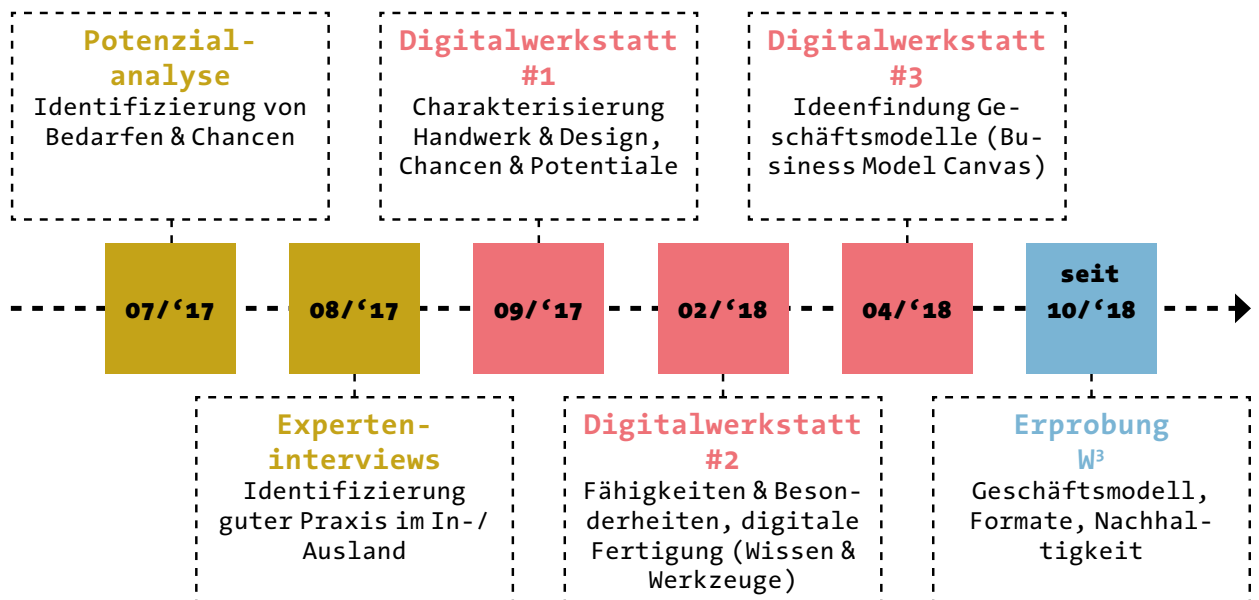


Abb2: Verlauf des Forschungsprojekts DigiMat eigene Darstellung

1/Die Ergebnisse der Potential und Bedarfsanalyse wurden in Rabadjewa et al. (2017) veröffentlicht.
 2/Die Ergebnisse der Digitalwerkstätten wurden auf der DigiMat-Webseite veröffentlicht: <http://www.digmat-projekt.de/digitalwerkstatt/>
 3/Die Ergebnisse der Erprobungsphase wurden auf der DigiMat Webseite veröffentlicht: <http://www.digmat-projekt.de/geschaeftsmodelle/>

2 Ausstellung: Eindrücke Erprobungsphase DigiMat

Eine Ausstellung durch großformatige Bilder gab Eindrücke in verschiedene Erprobungsformate aus dem Forschungsprojekt DigiMat, die die Grundlage für die Formataufstellung von W³ bilden.:

PRO2PRO-Workshops – praktische Workshops aus Handwerk, Design und digitaler Fertigung

- eine Designerin, die zusammen mit einem Metallgießer Topfuntersetzer entwickelt, dessen Positivform aus FDM-3D Druck besteht und über Bronzezug mehrfach gefertigt wird
- drei Designer*innen, die zusammen mit einer Schneidermeisterin eine Jacke fertigen, um Fähigkeiten und Wissen in der Schnittkonstruktion und -anpassung zu lernen



Abb 3

Abb 4





Abb 5

Abb 6



Transfer-Workshops / Ideen-Labs – Interdisziplinäre Forschungs- und Entwicklungsvorhaben zwischen Handwerk, Design und weiteren Disziplinen

- › den Zwischenstand der Ergebnisse einer Arbeitsgruppe bestehend aus drei Designer*innen, einem Ingenieur und einem Schuhmachermeister, die sich mit der Fragestellung beschäftigt, welches Potential 3D-Druckverfahren für eine Schuhsohlenfertigung für Maßschuhsneakers bieten

Unternehmensbesichtigung – behind the scenes

- › eine Firmenbesichtigung von einem Schuhsohlenproduzenten auf der sich nach einer ausführlichen Produktionsbesichtigung

fünf Designer*innen, ein Schuhmachermeister und vier Intermediäre mit dem Produktionsleiter über Schnittmengen und Anknüpfungspunkte austauschen und erste Ideen einer möglichen Zusammenarbeit aufstellen

Networking-Veranstaltungen

- › Impressionen aus Netzwerkveranstaltungen auf denen sich verschiedene Handwerker*innen, Designer*innen und Intermediären kennenlernen



Abb 7

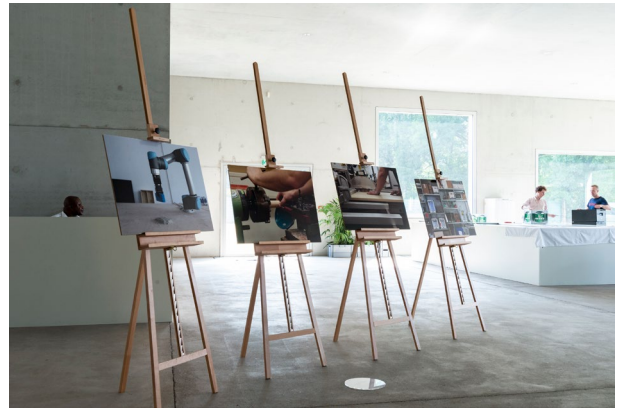


Abb 8



Abb 9

Während der Veranstaltung fand eine Führung durch die Ausstellung statt, die Erkenntnisse aus der Erprobung vermittelte.

Abb 10



3 Warum W³? - Zielsetzung

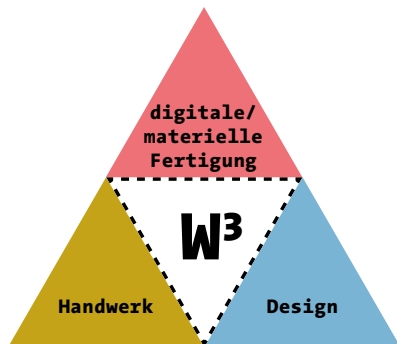


Abb 11: Eigene Darstellung

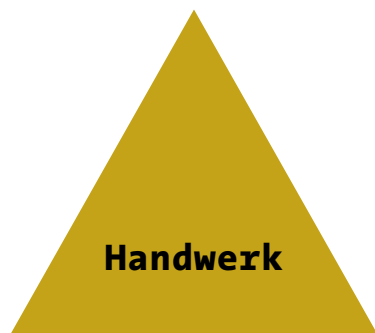
Wissen. Werkstatt. Workshop.

Geschäftsmodelle und Innovationen an der Schnittstelle zwischen digitaler und materieller Produktion können nicht am »Reißbrett« entstehen, sie erfordern gleichermaßen ein Experimentieren mit Materialien, Verfahrensweisen und Gestaltungsprozessen. Konkret sind Maßnahmen zu ergreifen, die dazu beitragen, das vorhandene Wissen von Designer*innen und Handwerker*innen zu ermitteln sowie Gemeinsamkeiten und Synergien zu identifizieren, die sich im Rahmen gemeinsamer Geschäftsmodelle nutzen lassen.

W³ stellt genau dieses Wissen in den Mittelpunkt. Das Geschäftsmodell soll gewerke- und branchenübergreifend sein, Qualifizierungs-/ Fortbildungsangebote bieten sowie den Erfahrungsaustausch und Wissenstransfer an der Schnittstelle digitaler/materieller Produktion ermöglichen.

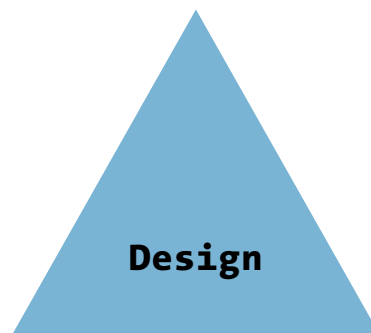
Ziel ist es, in NRW lokale Gegebenheiten und regionale Ressourcen aus Handwerk und Design zusammenzuführen. Dafür initiiert und bündelt W³ offene Werkstätten sowie unterschiedliche

Formate der Wissensgenerierung und des Wissenstransfers zwischen Handwerksbetrieben und Designunternehmen zur Erschließung neuer / erweiterter Geschäftsfelder an der Schnittstelle digitale/materielle Produktion (s. Kapitel 5 »Formate und Plattform«). Forciert wird dabei, bereits vorhandenes Wissen, Fertigkeiten und Ressourcen aus allen drei Feldern in Wechselwirkung zu setzen und weiterzuentwickeln, um neues Wissen zu generieren.



Handwerker*innen verfügen über ein spezialisiertes Erfahrungswissen, welches sie befähigt, aus Materialien mit handwerklichen Techniken, Werkzeugen und/oder Technologien alltägliche Gebrauchsgegenstände zu fertigen.

W³ trägt dazu bei, dieses bewährte, traditionelle und kulturell wertvolle Wissen zu bewahren, zu vermitteln und weiterzuentwickeln.



Wissen von Designer*innen ist generalistisch und zielt beim Entwurf von Gebrauchsgegenständen darauf ab, Anforderungen der Nutzer*innen, deren Umwelt sowie deren Kontext mit Materialien und Technologien zu ästhetischen Objekten und Lösungen zu verknüpfen.

Ermöglicht wird durch W³ die kontinuierliche Erweiterung des generalistischen Wissensvielfalt an Themen und Perspektiven.



Die materielle Produktion von Gebrauchsgegenständen über digitale Fertigungsverfahren verknüpft digitales und analoges Arbeiten.

Durch W³ werden die teilnehmenden Unternehmen befähigt, digitale Fertigungsverfahren kennenzulernen, anzuwenden, einzuordnen und weiterzuentwickeln sowie ihr Dienstleistungs- / Produktportfolio durch neue Angebote und Geschäftsmodelle zu erweitern.

Abb 12: Eigene Darstellung

4 Lernen von den Erfahrungen Anderer

- Input Willemien Ippel (Crafts Council Nederland)



Abb 13

Plattformen und Geschäftsmodelle mit ähnlichen Zielen wie W³ werden in anderen Ländern bereits erfolgreich umgesetzt. In ihrem Impulsvortrag stellte Willemien Ippel (Managerin) den Crafts Council Nederland vor.

Der **Crafts Council Nederland (CCNL)** repräsentiert, fördert und reflektiert zeitgenössisches Handwerk. Dafür entwickelt der CCNL Formate mit dem Fokus auf Lehren, Verbinden, Inspirieren und Entwickeln. Im Mittelpunkt steht das Erhalten und das Voranbringen von traditionellen Handwerkstechniken in den Niederlanden. Diese Techniken werden über attraktives Bildmaterial und/oder Videoclips aufbereitet und zugänglich gemacht. Kooperationsprojekte zwischen Handwerker*innen und Designunterneh-

men zeigen neue Anwendungskontexte auf. Dadurch werden traditionelle Handwerkstechniken als starker Innovations- und Wirtschaftsimpuls für die Kreativbranche genutzt.

Der CCNL arbeitet die Rolle von traditionellem Handwerk, in den Bereichen Mode, Design, Architektur und Kunst heraus, stellt diese dar und fördert zukunftsorientierte Projektkooperationen. Durch verschiedene Formate sammelt und teilt die Plattform »Crafts Council Nederland« Wissen, präsentiert Best Practices und stellt eine Verbindung zu einer breiten Öffentlichkeit her. Zu den Hauptaktivitäten von CCNL gehören:

› Craftsmap: eine digitale Übersichtskarte, die das »Wer-Was-Wo« des traditionellen Handwerks auf hohem Niveau zeigt: Handwerker,

Spezialmuseen, Bildung etc.

- › (Inter-) nationale Projekte zur Zukunftssicherung des Handwerks.
- › Meisterkurse, Workshops und Bildungsprogramme, auf der Meister Wissen an Profis und Amateure weitergeben, die Fertigkeiten des Fachs erlernen möchten.
- › Präsentationen und Ausstellungen des Handwerks
- › Beratung und Recherche
- › Förderung von Kooperationsprojekten zwischen Handwerk und Design
- › Repräsentation des niederländischen Handwerks in den Niederlanden und im Ausland auf branchenführenden Veranstaltungen wie der Mailänder Möbelmesse oder der Dutch Design Week

Auch W³ zielt, genauso wie der CCNL, durch Kooperation, Wissensaustausch und professionelle Präsentation neue Entwicklungen und Inspiration für das Handwerk zu schaffen. Der CCNL ist ein gutes Vorbild, wie erfolgreiche Qualitätssicherung und visuelle Kommunikation auf höchstem gestalterischem Niveau stattfinden kann. Der CCNL wird mit großen Fördervolumen staatlich gefördert. Die Entwicklung und Aufstellung von W³ wurde durch den Europäischen Fond für Regionale Entwicklung (EFRE) gefördert, das Geschäftsmodell von W³ wird sich langfristig jedoch selbst tragen müssen, wodurch andere Finanzierungsmodelle, wie beispielsweise Mitgliedsbeiträge, diskutiert werden müssen.



Abb 14: Logo des CCNL / www.craftscouncil.nl / abgerufen 10/2019

5 W³ - Formate & Plattform

W³ soll mehr als eine Online-Plattform sein. Den Hauptteil des Geschäftsmodells bilden unterschiedliche Veranstaltungen und Formate zum Kennenlernen und Wissensaustausch zwischen Experten aus Handwerk und Design. Die Hauptziele von W³ können wie folgt zusammengefasst werden:

- Kooperationen und Innovationen im Bereich Handwerk und Design an der Schnittstelle zur Digitalisierung unterstützen, ebenso wie weitere Felder der Zusammenarbeit z.B. bei der Erprobung und Entwicklung neuer Materialien fördern.

- Austausch und Zusammenarbeit zwischen Designer*innen und Handwerker*innen fördern
- Qualität und Professionalität über Weiterbildungsangebote steigern
- Image und Wertschätzung für Design- und Handwerksleistungen steigern
- regionale Wirtschaft fördern
- Eine Anlaufstelle für die Themen Design, Handwerk, Digitalisierung und Kooperation schaffen
- Bekanntheitsgrad regionaler Design- und Handwerksunternehmen steigern
- Design & Handwerk als Inkubator für neue Geschäftsmodelle anstiften

Um diese Ziele zu erreichen, ist es geplant, Handwerker*innen und Designer*innen in NRW zu vernetzen, bestehende Veranstaltungsformate abzubilden und neue zu initiieren, Wissen zu erfassen und weiterzuvermitteln, relevante Inhalte zu definieren und abzubilden, offene Werk- und Produktionsstätten abzubilden und eine Präsentationsplattform für Design- und Handwerksunternehmen anzubieten. Diese Leistungen wurden in einer ausführlichen Formatstrategie übersetzt, die folgende online und offline Angebote umfasst:

Offline

Transfer-Workshops / Ideen-Lab

Neue Ideen und Geschäftsmodelle entstehen im Austausch. Um das zu ermöglichen bringt W³ Expert*innen aus den drei Feldern – Handwerk, Design und digitaler / materieller Produktion zusammen. Ziel ist es, Interessenschnittmengen der Expert*innen zu identifizieren, daraus konkrete Ideen für Geschäftsmodelle oder Forschungsvorhaben aufzustellen und diese umsetzungsreif weiterzuentwickeln.

Ziele: Wissenstransfer, Innovation, Vernetzung

PRO²PRO Workshops

W³ bietet Weiterbildungs-Workshops aus den Themenfeldern Handwerk, Design und digitaler Fertigung an. In den PRO²PRO-Workshops können handwerkliche Fertigkeiten erlernt, Designmethoden angewendet, eine gestalterische Beratung durchgeführt oder digitale Fertigungsverfahren angeboten werden. Die Workshops können zum einen von W³-Mitgliedern angeboten werden, oder von W³ selbst initiiert werden.

Ziele: Wissensgenerierung, Qualifizierung, Weiterbildung

Vorträge / Konferenzen

W³ identifiziert relevante Themen, die die Branchen bewegen und initiiert entsprechende Vorträge oder Konferenzen. Über die große, auch branchenübergreifende, Vernetzungsstruktur hat W³ Zugang zu namhaften Expert*innen und Referent*innen. Auch W³-Mitglieder können Themenvorschläge für Vorträge einreichen.

Ziele: Wissensgenerierung, Qualifizierung, Weiterbildung

Online

Themenbeiträge / News

Unter der Rubrik »Themen« veröffentlicht W³ regelmäßig Interviews und Berichte und gibt Einblicke in innovative Geschäftsmodelle an der Schnittstelle von Handwerk und Design. Neben Interviews mit W³-Mitgliedern, werden Beiträge zu aktuellen Themen, Veranstaltungs-dokumentationen und Reportagen auf der W³-Plattform geteilt. Die Aktualität und Vielfalt der dargestellten Themen ist ein wichtiges Alleinstellungsmerkmal der Plattform und erzeugt Traffic und Reichweite.

Ziele: Wissensgenerierung, Neuigkeitswert

Gestalter-Profil

Handwerksbetriebe, Designunternehmen und sonstige Experten aus dem Bereich Material und Fertigung können sich auf der W³-Plattform ein Profil anlegen. Unter der Rubrik »Handwerk, Design, Unternehmen« werden sie in Form eines kurzen Steckbriefes mit Informationen zu ihren Dienstleistungen, Kompetenzen, Workshop- und Raumangeboten vorgestellt.

Ziele: Vernetzung, Wissenstransfer, Sichtbarkeit

Räume

Unter der Rubrik »Räume« werden alle Räumlichkeiten aufgelistet, die für die W³-Zielgruppe relevant und zugänglich sind, wie z.B. offene Werkstätten, FabLabs, Repair-Cafés, Werkstätten in Universitäten oder Unternehmen. Zu jedem Raum gibt es ein Profil, auf dem die wichtigsten Informationen abgebildet sind (Kontakt Daten, Ausstattung, Raumgröße, Kosten, Fotos).

Ziele: Vernetzung, Wissenstransfer

Offline

Unternehmensbesichtigung – Behind the scenes

Unternehmen haben die Möglichkeit eine Firmenbesichtigung anzubieten. Handwerker*innen und Designer*innen bekommen einen exklusiven Einblick in die Produktionsstätte und die Arbeitsweise des jeweiligen Unternehmens. Im Anschluss findet ein Meeting statt, damit sich die Teilnehmer*innen über gemeinsame Schnittstellen, Herausforderungen und neue Ideen austauschen können.

Ziele: Wissenstransfer, Innovation, Vernetzung, Wissensgenerierung

Networking-Veranstaltungen

Um Expert*innen aus anderen Gewerken und Bereichen kennenzulernen braucht es zunächst Treffen. Dies ermöglicht W3 durch die Ausrichtung von jährlich ein bis zwei Networking-Veranstaltungen für Handwerk*innen und Designer*innen aus NRW in verschiedenen NRW-Regionen. Die Veranstaltungen haben das Ziel die Plattform und ihre Mitglieder vorzustellen, über aktuelle und geplante Formate und Inhalte zu informieren und neue Mitglieder zu gewinnen. Die Veranstaltungen werden thematisch offen und interaktiv gestaltet, um u.a. künftige Themen für andere Formate zu generieren und einen branchenübergreifenden Austausch zu befruchten.

Ziele: Wissensgenerierung, Wissenstransfer, Vernetzung

Kaminabend

Ein W3-Mitgliedsunternehmen oder ein externes Unternehmen hat die Möglichkeit die W3-Mitglieder zu einem Kaminabend einzuladen. Der Kaminabend findet in einer exklusiven Location oder im eigenen Betrieb, Studio, Büro statt und ist auf eine kleine Teilnehmerzahl (max. 15 Personen) begrenzt. Das Thema und den Rahmen des Abends bestimmt das Gastgeber-Unternehmen. In kleiner Runde soll hier eine vertraute Atmosphäre entstehen in der man sich fachintern aber auch fachübergreifend zu bestimmten Themen austauscht und vernetzt. Das Unternehmen hat die Möglichkeit neue Kunden oder Fachpersonal zu gewinnen oder Zugang zu neuen Informationen und innovativen Entwicklungen am Markt zu bekommen.

Ziele: Wissensgenerierung, Wissenstransfer, Vernetzung

Online

Newsletter

Mit einem monatlich erscheinenden Newsletter informiert W3 seine Mitglieder und Interessierte über die wichtigsten Themen, Termine, Wettbewerbe und Neuigkeiten aus den Bereichen Design, Handwerk, materielle und digitale Produktion. Der interne Newsletter, den ausschließlich W3-Mitglieder erhalten, beinhaltet zudem exklusive Einladungen, vergünstigte Teilnahme an Wettbewerben und ausgewählte Informationen.

Ziele: Wissensgenerierung, Neuigkeitswert

Termine

Unter dem Menüpunkt »Termine« werden aktuelle Veranstaltungen, Workshops und Wettbewerbe aufgeführt. Neben eigenen W3-Formaten, werden hier alle Termine abgebildet, die für die Zielgruppe relevant sind und die definierten Themenschwerpunkte abdecken.

Ziele: Wissensgenerierung

Matchmaking-Tool

W3 bietet auf Nachfrage eine direkte Vernetzung zu konkreten Anfragen an. Oft sind Designer auf der Suche nach Handwerksbetrieben, die sie bei der Umsetzung erster Prototypen unterstützen oder umgekehrt. Handwerksbetriebe suchen Unterstützer für die Prozessoptimierung, die Verbesserung der User-Experience z.B. bei der Herstellung von Produkten. Hier bietet W3 eine direkte Vernetzung an. Über die auf der Plattform dargestellten Profile der Unternehmen, wird ein guter Überblick und eine erste Orientierung ermöglicht

Ziele: Vernetzung

6 Unternehmen aus Handwerk und Design stellen sich vor

Reflektion von W³ aus der Nutzersicht

Die Zielsetzung sowie die Formate und Werkzeuge von W³ wurden in einem Gespräch mit potenziellen Mitgliedern aus den drei Bereichen – Handwerk, Design und digitale Fertigung – zur Diskussion gestellt. Folgende Unternehmen und Selbständigen waren auf dem Podium daran beteiligt:

Rolf Rainer (Schuhmeister)

- › Schuhmachermeister aus Mettmann in dritter Generation
- › hat seit 30 Jahren den Betrieb in Richtung Maßschuhfertigung ausgebaut
- › Ist auch Diplom-Sozialpädagoge
- › hat insgesamt 15 Gesellen ausgebildet
- › fertigt ca. 50 bis 60 Paar Maßschuhe pro Jahr
- › begleitet das DigiMat Projekt seit dem Anfang und hat aktiv an der Entwicklung des Geschäftsmodells mitgewirkt

Ulrich Fahr (Rohstoff Design)

- › Ulrich Fahr, Diplom-Designer, hat in 2010 zusammen mit Felix Herberhold, gelernter Schreiner, die Schreinerei »Rohstoff Design« in Bottrop gegründet
- › der Schwerpunkt des Unternehmens liegt auf dem Entwurf, der Planung und der Realisierung von Möbeln, Innenausbauten und Shopkonzepten – alles wird aus einer Hand angeboten.

Jasper Gruson (Fil.Change)

- › Jasper Gruson studiert Maschinenbau an der TU Dortmund.
- › zusammen mit seinem Kommilitonen Philipp Kemper hat er einen



Abb 15

- › 3D-Drucker entwickelt, der während des Druckens viele Filamente wechseln kann
- › 2018 haben beide Kommilitonen mit dem 3D-Drucker den ersten Platz bei dem Wettbewerb »start2grow« gewonnen und Fil.Change als Ausgründung der Fakultät für Maschinenbau gestartet

Patrick Jaruschowitz (DEZENTRALE Dortmund)

- › Wissenschaftlicher Mitarbeiter aus dem Fraunhofer-Institut für Umwelt-, Sicherheits- und Energietechnik UMSICHT in Oberhausen im Bereich nachhaltige Produkte
- › promoviert zum Thema welchen Einfluss 3D-Druck auf die Wertschöpfung im Handwerk hat
- › Mitarbeiter in der DEZENTRALE Dortmund – einem FabLab (offene Werkstatt) mit den Bereichen digitale Fertigung und Biodesign

Florian Krohm (Stadtteilfabrik)

- › Florian Krohm gestaltet technische Schnittstellen für urbane Produktion
- › zusammen mit seiner Kommilitonin Lena Halbedel hat er die Stadtteilfabrik in Essen gegründet
- › die Stadtteilfabrik ist ein Projekt im Essener Norden – Eltingviertel
- › Im Kern deren Projektes steht die Vision Ressourcen zu schonen, selber zu machen und urban zu produzieren
- › Beispielsweise wird deren Eltinghocker aus Sperrmüll gebaut und in zahlreichen Workshops verbreitet

Reinhild Kuhn (Heimatdesign)

- › Reinhild Kuhn hat in Münster Kunst studiert und einige Zeit im Künstlerhaus in Dortmund gelebt und gearbeitet
- › sie ist Leiterin von Heimatdesign - ein Designnetzwerk mit Sitz in Dortmund

- das Netzwerk umfasst Designer*innen, die in den Bereichen Mode, Objektdesign, Fotografie und Grafik arbeiten – mit regionalen Wurzeln in der Metropole Ruhr und überregionalen Bezügen
- seit 2009 arbeitet Heimatdesign daran, Veranstaltungsformaten für die gesamte Kreativwirtschaft zu organisieren
- bekannte Projekte von Heimatdesign sind unter anderem: DESIGN METROPOLE RUHR, Salon de createurs oder Veranstaltungen wie Hidden Values
- Heimatdesign hat sich aktiv an der Entwicklung von W³ beteiligt.

Diskussion

Auf einer ersten Frage, wo sie den **Mehrwert von W³ für das eigene Unternehmen** sehen, haben die Diskutanten den Wissensaustausch unterstrichen: Erhalten und Weitergabe von Wissen, sowie Kooperation und innovative Produktentwicklung durch Zugang zu Spezialwissen wurden betont. Genannt wurde noch die Nutzung der eigenen Entwicklungen für neue Zielgruppen und Produkte und die erhöhte Zugänglichkeit von Werkstätten.

Eine betonte Kritik aus den Diskutanten und Publikum lautete, dass die **Kernziele** von W³ geschärft und auf den Punkt gebracht formuliert werden sollen. Die Kernziele sollen über alle Medien und Formate klar und deutlich kommuniziert werden. Darüber hinaus ist es notwendig zu betonen, dass die offline Formate der Kern des Geschäftsmodells bilden und die online Seite als Werkzeug zur Vermittlung, Präsentation und Administration zu verstehen ist. Die online Webseite soll die Workshop-Anbieter in der Organisation und Durchführung der Workshops Unterstützung leisten, aber nicht als Hauptziel verstanden werden.



Abb 16

Abb 17



Das große **Potential von W³** stecke eben im Angebot von Workshops, auf denen handwerkliche Fähigkeiten und handwerkliches Wissen praktisch erlernt werden kann oder Wissen über die digitale Fertigung vermittelt wird. Gerade in der Anfangsphase solle hier der Fokus gesetzt werden, hieß die Botschaft

Damit verbunden wurde die vorgestellte **Formatstrategie** unter Diskussion gestellt. Gerade für die Anfangsphase könne eine Fokussierung auf 1-2 Formate helfen, die Kernidee zu vermitteln und für diese zu begeistern. Sobald die 1-2 Formate etabliert sind, können diese nach und nach erweitert werden. Dieser Vorschlag traf auf große Zustimmung im Publikum. Die Herausforderung dabei besteht jedoch darin, diese mit den Kernzielen klar und deutlich zu kommunizieren.

Beim **Onlinekonzept** von W³ besteht laut den Teilnehmenden Optimierungsbedarf. Grundsätzlich muss es auf Übersichtlichkeit und Schärfe überarbeitet werden, sodass die Kernidee sofort ersichtlich wird.

Zu der Frage der **Finanzierung** waren sich die Diskutierenden und das Publikum nicht einig. Willemien Ippel erläuterte, dass der CCNL keine Mitgliedsbeiträge erhebt. Mitgliederbeiträge

konnten sich auch viele aus dem Publikum für das Vorhaben W³ schwer vorstellen. Das CCNL-Modell wird staatlich und über Workshopbeiträge finanziert. W³ dagegen sollte sich über die öffentliche Förderung hinausragen können, da diese zeitlich und im Umfang begrenzt sind. In diesem Zusammenhang sahen andere Diskutierende Mitgliederbeiträge durchaus als möglich an, sofern klar wird, wofür die Beiträge einfließen und was genau die Plattform den Mitgliedern anbietet. Die rege Diskussion hat sich nach der Podiumsdiskussion in den Netzwerken-Teil des Abends erstreckt.



Abb 18

Abb 20



Abb 19



7 Nächste Schritte

Die Podiumsdiskussion sowie die anschließende Diskussion mit allen Teilnehmenden sind die Grundlage für eine Schärfung des W³ Geschäftsmodells. Die Plattform wird vom Projektteam im Hinblick auf die geäußerte Kritik reflektiert und angepasst.

Das DigiMat Projekt wird zum 31. August 2019 beendet. Die Arbeit an W³, die Formate und die Werkzeuge sollen weitergeführt werden. Von den Gesprächen und Diskussionen mit Handwerker*innen, Designer*innen, Wissenschaftler*innen, Expert*innen aus der digitalen Fertigung und Intermediären wurde in den letzten zweieinhalb Jahren klar, dass eine Plattform wie W³, die das Wissen von Handwerk und Design nicht nur im Vordergrund stellt, sondern dieses auch bündelt, in NRW gebraucht und erwünscht ist. Gleichzeitig gibt es in der Region mehrere Werkstätten (beispielsweise die DEZENTRALE in Dortmund oder das Fablab Bottrop), die digitale und materielle Produktion verknüpfen, Wissen über neue Techniken und Technologien besitzen und dieses in Kooperation mit Unternehmen in neuartige Produkte investieren möchten. W³ kann diesen Anforderungen entgegenkommen, indem der Austausch von professionellem Wissen direkt in den Werkstätten ermöglicht wird. Die Etablierung dieses Geschäftsmodells wird aber über die Projektlaufzeit hinaus stattfinden müssen. Hierfür besteht die Herausforderung zuerst einmal darin, geeignete Anschlussförderungen zu akquirieren, um dann nach und nach das Geschäftsmodell tragfähig zu etablieren.

Über DigiMat

Das Projekt DigiMat stellt sich die Aufgabe, neue Geschäftsmodelle zu erarbeiten, die es vor allem kleinen und mittleren Unternehmen aus Handwerk und Design ermöglichen, neue Technologien, die Digitale mit Materieller Produktion verbinden, für Innovationen und die Erschließung neuer Märkten zu nutzen.

DigiMat wird in Kooperation zwischen dem Institut Arbeit und Technik (IAT) der Westfälischen Hochschule Gelsenkirchen Bocholt Recklinghausen und der Folkwang Universität der Künste Essen durchgeführt

Kontakt

Maria Rabadjieva
rabadjieva@iat.eu

Judith Schanz
judith.schanz@folkwang-uni.de

Förderprojekt CreateMedia.NRW



EUROPÄISCHE UNION
Investition in unsere Zukunft
Europäischer Fonds
für regionale Entwicklung



EFRE.NRW
Investitionen in Wachstum
und Beschäftigung

Forschungskonsortium



Folkwang
University of the Arts