

Anke Bernotat
Maria Rabadjieva
Judith Schanz
Judith Terstriep

Digitalwerkstatt #1

**Zusammenfassung der Ergebnisse des Workshops
vom 27.9.2017 im SANAA-Gebäude Essen
17.00-21.00 Uhr**

**Digi
Mat**

Inhalt

Einleitung	3
1 Charakterisierung Handwerk & Design	4
2 Bedarfe & Risiken neuer Geschäftsmodelle	5
3 Herausforderungen neuer Geschäftsmodelle, die der Diskussion bedürfen	6
4 Chancen & Potenziale neuer Geschäftsmodelle	7

Wie kann eine Vernetzung von Handwerks- und Designunternehmen aus NRW dazu beitragen, die Potenziale digitaler Fertigungsverfahren auszu-schöpfen?

Diese Frage wurde von den Teilnehmenden der Digitalwerkstatt #1 diskutiert, die am 27. September in Essen im SANAA Gebäude auf Zeche Zollverein statt fand. Zwanzig Vertreter*innen aus Handwerk und Design, sowohl Unternehmen als auch Selbständige sowie Vertreter*innen aus Bildung und Forschung entwickelten erste Ideen für die Zusammenarbeit an der Schnittstelle digitale und materielle Produktion.

Hierfür wurden die Teilnehmenden zunächst in zwei Gruppen aufgeteilt, in denen Bedarfe, Potenziale und Herausforderungen für Handwerk und Design in der Zusammenarbeit an dieser Schnittstelle identifiziert wurden. Anschließend kamen die beiden Gruppen für eine gemeinsame Diskussionsrunde wieder zusammen.

Welche Bedarfe bestehen, um sich an der Schnittstelle digitale/materielle Produktion zu vernetzen? Die Voraus-

setzungen für eine Zusammenarbeit wurden erörtert und Herausforderungen identifiziert. Gleichzeitig wurden die Chancen diskutiert, die eine Vernetzung von Handwerk und Design an der Schnittstelle digitale und materielle Produktion bietet.

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.

1 Charakterisierung Handwerk & Design

Charakterisitika Handwerk

- › Spezialist
- › Handwerker sind Individualisten
- › Handwerkliche Arbeit bedeutet Qualität und bedingt nicht immer einen hohen Preis
- › Begriff Handwerk könnte als „Was mit den Händen machen“ beschrieben werden
- › Digitalisierungsgrad im Handwerk ist auch vom Gewerk abhängig, Werkzeugmacher sind beispielsweise schon stark digitalisiert

Vorurteile gegenüber dem Handwerk

- › Das Handwerk wird oft als bloßer Dienstleister gesehen
- › Angeblich besteht im Handwerk die Angst, von der Digitalisierung überrollt zu werden
- › Verbreitete Ansicht: Designer=Kreativ / Handwerker=Ausführender, dabei sollte nicht vergessen werden: Auch Handwerker sind kreativ

Charakterisitika Design

- › Generalist
- › Gibt Hilfe, um Zugang zu Unbekanntem zu bekommen
- › Mehrwert durch Design: Neues gestalten durch die Kernfrage: Was braucht der Mensch wirklich (auch an Technologie)?
- › Erkennt Trends, bewertet & transferiert sie
- › Design hat auch den Anspruch, die Welt zu verbessern

Vorurteile gegenüber dem Design

- › Sehen sich als Tonangeber und das Handwerk als Ausführende
- › Betreiben Styling, um Produkte zu verschönern und besser verkäuflich zu machen
- › Produzieren oft mehr „heiße Luft“ als fundierte Inhalte

Diese Tabelle stellt die Charakteristika dar, die während der gesamten Veranstaltung über das Design und über das Handwerk angeführt wurden. Sie gibt einen subjektiven Einblick, welche Punkte dabei von den Teilnehmenden diskutiert und angesprochen wurden. Sie erhebt dabei keinen Anspruch auf

Vollständigkeit und Allgemeingültigkeit, sondern stellt das Stimmungsbild der anwesenden Unternehmen während der Digitalwerkstatt #1 dar.

2 Bedarfe & Risiken neuer Geschäftsmodelle

Wo liegen die Bedarfe und wo die Risiken der anwesenden Unternehmen aus Design und Handwerk, wenn sie sich an der Schnittstelle digitale und materielle Produktion durch neue Geschäftsmodelle vernetzen?

Die hier aufgeführten Bedarfe und Risiken wurden sowohl in den Gruppendiskussionen als auch in der großen Runde mit allen Teilnehmenden erarbeitet.

Bedarfe

- › Fertigungsprozesse zählen zu den typischen Aktivitäten im Handwerk. Genau hier sollte die Schnittstelle Handwerk/Design ansetzen
- › Für die digitale Produktion müssen geeignete Materialien gefunden werden, die hohen Qualitätsansprüchen stand halten
- › Qualität soll durch das neue Geschäftsmodell auch vermarktet werden
- › Kunden haben oft wenig Wissen,

wie etwas produziert wird, welche Arbeitsschritte notwendig sind, welcher Aufwand dahinter steckt und wie der Preis zustande kommt – diese Inhalte sollten durch das neue Geschäftsmodell transparent werden

- › Da Kunden oft den Wunsch haben, etwas selber zu machen, sind sie verstärkt in den Fertigungsprozess einzubeziehen
- › Kommunikationskanäle und Vernetzungsmöglichkeiten müssen für die involvierten Akteure geschaffen und passend gestaltet werden
- › Das neue Geschäftsmodell sollte die involvierten Gewerke weiterentwickeln und deren Fortbestand fördern
- › Für eine unternehmensübergreifende Zusammenarbeit muss Vertrauen aufgebaut und Skepsis überwunden werden, es braucht geeignete Mechanismen (z.B. Reallabore)
- › Unternehmensübergreifende Plattformen (Foren, Webseiten) sind notwendig, aber schwierig zu etablieren
- › Wertschöpfung soll größtenteils in NRW stattfinden

Risiken

- › Digitalisierung zieht häufig radikale betriebswirtschaftliche Veränderungen nach sich
- › Handwerk wird infolge der digitalen Fertigung durch die Industrie verdrängt
- › Eine einheitliche digitale Basis und ein einheitliches Datenformat fehlen
- › Onlineplattformen drohen Hand-

werker in Dienstleistungen zu drängen, bei denen ein Großteil der handwerklichen Fertigkeiten und des Spezialwissens nicht mehr benötigt werden und somit nach und nach verloren gehen

- › Technologien faszinieren, inszenieren und vermitteln eine Qualität, die oft gar nicht gegeben ist

3 Herausforderungen neuer Geschäftsmodelle, die der Diskussion bedürfen

Im Laufe der Digitalwerkstatt #1 sind von den Teilnehmenden verschiedene Fragestellungen aufgeworfen worden, deren Beantwortung erforderlich ist, um erfolgreiche Geschäftsmodelle mit den Unternehmen zu entwickeln.

Konkretisierung / Klärung

- › Digitale Produktion und Digitalisierung: Begrifflichkeiten eingrenzen und definieren
- › Was ist Handwerk überhaupt? Ist digitales Produzieren überhaupt Handwerk?
- › Blinde Technologiebegeisterung: Technologie ist die Antwort, aber was war die Frage?

Wertschöpfung

- › Wo liegen die individuellen Freiheitsgrade?
- › Individualisierung: Design kann beraten, ob/was notwendig ist und sollte die Individualisierung kritisch hinterfragen gestalten
- › Was muss festgelegt werden?
- › Wie und wer schützt neue Ideen?
- › Wer haftet in der Fertigungskette bei Fehlern im Netzwerk?
- › Digitale Produktion bedingt eine andere Ästhetik, wie soll diese gestaltet werden? Wer entscheidet das?

(Innovations-) Prozess

- › Erst muss die Idee gut sein, dann erst sollte über folgende Dinge, wie Software, etc. nachgedacht werden
- › Ideen für Anwendungen sollen in der Wertschöpfung nicht erst bei der Produktion greifen, sondern bereits weiter vorne ansetzen
- › Handwerklich anfangen, bevor es digital wird

Wissen & Kompetenzen

- › Digitalisierung bedeutet auch viel Wissen anzueignen, beispielweise wie was bedient wird
- › Geschäftsmodell muss zu den Arbeitsabläufen der Betriebe passen
- › Wichtig ist hier eine Differenzierung: Welche Anwendung soll entworfen, produziert und vertrieben werden, wie komplex ist diese?

Vertrauen & Transparenz

- › Vertrauen schaffen ist die Basis. Zuerst muss man schauen, was im Handwerk/Design praktiziert wird und verstehen, was da passiert, dann überlegen: Wo findet man Kombinationen, Gemeinsamkeiten/Ergänzungen...?

4 Chancen & Potenziale neuer Geschäftsmodelle

Durch die Industrialisierung wurde die Tätigkeit des Entwerfens von der Tätigkeit des Produzierens getrennt. Der Beruf des Industriedesigners entstand. Davor waren Handwerksgerwerke für beides zuständig. Neue Geschäftsmodelle bieten durch digitale Fertigungsverfahren das Potenzial, Handwerk und Design und somit Entwurf und Produktion wieder zusammen zu bringen.

- › Digitale Produktion ermöglicht mehr Individualität
- › Grenzen von bisherigen Fertigungsverfahren können durch digitale Fertigung überschritten werden
- › Digital wird besser verbreitet, was kommuniziert werden soll
- › Digitale Fertigung kann dazu genutzt werden, Dinge zu machen, die man machen will und auch mal „dickköpfig“ zu sein
- › Formen sind möglich, die nur digital produzierbar sind
- › Chance: Re-regionalisierung
- › Digitalisierung bringt (auch neue) Handwerkstraditionen hervor, entwickelt weiter und verbindet

Erste Ideen für neue Geschäftsmodelle

Für Unternehmen in NRW aus Handwerk und Design wurden erste Ideen zur Vernetzung über Geschäftsmodelle an der Schnittstelle digitale/materielle Produktion entwickelt:

- › Handwerk/Design anfassbar machen: Showrooms zur Aufwertung beider Gewerke
- › Workshopplattform für NRW: Handwerker bieten Kurse an, in denen Objekte gefertigt werden, die mit Designern gemeinsam entwickelt werden
- › Digital produzierte Holzverbindungen mit denen aus Halbzeugen Möbel gefertigt werden können

DigiMat wird noch zwei Gruppengespräche mit direkter Beteiligung der Akteure aus den beiden Branchen durchführen. Weiterhin wird es darum gehen neue Geschäftsmodelle an der Schnittstelle digitale/materielle Produktion zu erarbeiten

Save
the date

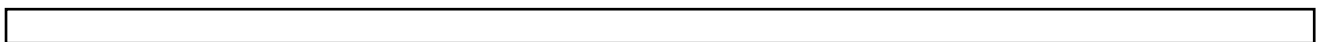
Digitalwerkstatt #2

18.01.2017 / 17.00-20.00 Uhr
Folkwang Uni / SANAA-Gebäude
Gelsenkirchener Straße 209
45309 Essen

Kontakt

Maria Rabadjieva
rabadjieva@iat.eu

Judith Schanz
judith.schanz@folkwang-uni.de



Förderprojekt CreateMedia.NRW



EFRE.NRW
Investitionen in Wachstum
und Beschäftigung

Forschungskonsortium



Folkwang
University of the Arts

unterstützt durch



CREATIVE.NRW
Kompetenzzentrum Kreativwirtschaft