



EVENT REPORT

Event: COCO4CCI Cooperation Sprint - Dimension Workshop “Mindset”

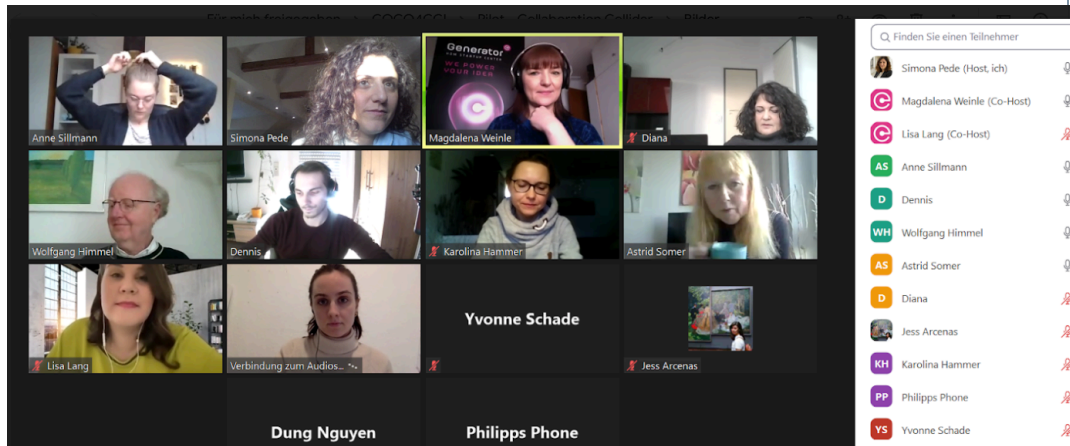
Date of Event:	26 th of January 2021
Location:	Online via Zoom
Status:	/ <u>ended</u>
Partners Involved:	HdM Stuttgart and bwcon
Relation to Project:	D.T3.2.1 DIMENSION Workshop 3. Mindset
Event Website:	http://cocobw.de
Description/Details:	<p>In the framework of the pilot activity, named “Cooperation Sprint”, bwcon and HdM offered three dimension workshops (part of D.T3.2.1). In particular, on the 26th February a Mindset workshop was organized to to sharpen the mutual understanding of CCI and AVM and their current challenges.</p> <p>The Corona pandemic continues to pose major challenges for many companies. Based on desk research and discussions with representatives from the creative industries and industry, three main topics were identified that eventually led to three challenges:</p> <p>1. Digitalisation and new business models (main focus on CCI): The Corona pandemic has had devastating consequences for the cultural and creative industries, which are increasingly virtualising their offerings. But how can the digitisation of offerings be made more diverse? How can the loss of revenue be compensated for in the process? What new offerings can be created in the creative industries? How can these be made sustainable so that they can continue to be used after Corona?</p> <p>2 Marketing and communication (CCI and AVM): Due to the crisis, many companies in a wide range of sectors have cut back their marketing and media activities. How can these companies hold their own against competitors who have invested the same or more in advertising and communication? How can companies' marketing budgets, which have been cut due to the pandemic, be used sensibly so that sales remain stable? How can companies adapt their communication in the crisis to increase their attractiveness?</p> <p>3. Advanced vocational training and digital competences in everyday working life (main focus on AVM): New digital business models and new technologies such as AI and robotics require employees with new skills. How can companies ensure that their employees meet the challenge of digitalisation through new learning and training concepts? How can companies integrate continuous learning into everyday work?</p>



The participants each worked as a team on one of these topics and formulated how-might-we questions in Dream & Grips sessions and developed concrete use cases, which provided the basis for the further design thinking process in the course of the Cooperation Sprint.

The workshop was organized online.

Annexes (photo, participant list,...)



VORSTELLUNGSRUNDE

Steckbrief

Bild hinzufügen

Mein Name/ Spitzname

☒

☎

Das habe ich bis jetzt gemacht
(wichtigste Stationen aus dem CV)

-
-
-

Ich bin


Hustler


Hacker


Hipster


Hidden

Diese Skills bringe ich mit

-
-



CHALLENGE #1

DIGITALISIERUNG UND NEUE GESCHÄFTSMODELLE

- Wie kann die Digitalisierung von Angeboten in der Kultur- und Kreativwirtschaft vielfältiger gestaltet werden?
- Wie kann der Verlust von Einnahmen dabei ausgeglichen werden?
- Welche neuen Angebote können in der Kreativwirtschaft geschaffen werden?
- Wie können diese nachhaltig gestaltet werden, sodass sie auch nach Corona weiter nutzbar sind?
- ...



CHALLENGE #2

MARKETING UND KOMMUNIKATION

- Wie können sich Unternehmen gegen Konkurrenten behaupten, die während der Krise unverändert oder mehr in Werbung und Kommunikation investiert haben?
- Wie können Pandemie-bedingt gekürzte Marketing-Budgets von Unternehmen sinnvoll eingesetzt werden, damit die Umsätze stabil bleiben?
- Wie können Unternehmen in der Krise ihre Kommunikation anpassen, um ihre Attraktivität zu erhöhen?
- ...





CHALLENGE #3

WEITERBILDUNG UND DIGITALE KOMPETENZEN IM ARBEITSALLTAG

- Wie können Unternehmen sicherstellen, dass Ihre MitarbeiterInnen die Herausforderung der Digitalisierung durch neue Lern- und Weiterbildungskonzepte bewältigen?
- Wie können Unternehmen das kontinuierliche Lernen in den Arbeitsalltag integrieren?
- ...



DREAMS & GRIPES: 20 MINUTEN

Innovationschancen verbergen sich häufig in Problemen. Probleme offenbaren sich als Beschwerden („Es ärgert mich, dass...“) und Frustrationen („Ich habe keine Lust mehr auf...“), sie stecken jedoch auch oft in Wünschen („Ich würde mir wünschen, dass...“).

- 1 Erzählen Sie sich gegenseitig im Team, welche Wünsche, Ärgernisse und Frustrationen Sie oder Menschen in Ihrer Umgebung in jüngster Zeit hatten.

Alternativ können Sie sich auch an einen anderen Ort bzw. in einem bestimmten Kontext begeben und Situationen beobachten: Worüber regen sich Menschen auf? Was funktioniert nicht? Was könnte man besser machen?

- 2 Ein Problem in eine Design Challenge umzuwandeln, ist der zweite Schritt. Am besten werden Design Challenges als sogenannte „How might we?“-Fragen formuliert („Wie könnten wir?“/HMW).

- 3 Anschließend wählen Sie ein bis zwei HMW-Fragen aus, für die Sie während des Projektes Lösungen erarbeiten möchten.

Meckerrunde	Wie könnten wir...?
→ → → → →	→ → → → → →
Wünsche/Träume	Wie könnten wir...?
→ → → → →	→ → → → → →
Beobachtungen	Wie könnten wir...?
→ → → →	→ → → →

Type of audience reached (project target groups)

CCIs and AVMs