

2014 – die Zwölfte

die KreativRegion Stuttgart

in medias res

das Thema: Software und Games

Oft fällt es im alltäglichen Arbeitsumfeld schwer, Rückmeldungen zu Tätigkeiten sowohl unmittelbar zu erbringen als auch zu erhalten. Für Unternehmen kann Gamification dazu ein Schritt in die richtige Richtung sein.

Um Nutzer zu motivieren, nutzt Gamification Elemente aus Video- oder Computerspielen in einem nicht-spielerischen Kontext. Dies kann direkt am Arbeitsplatz mit bestimmten Inhalten wie Punktzahlen, visuellen oder auch akustischen Anreizen erfolgen. Dazu entwickelt und erforscht das Ludwigsburger Unternehmen Korion mit Geschäftsführer Oliver Korn verschiedene Modelle, Projekte und Lösungen. Eine davon ist Motion EAP, das vom Bundesministerium für Wirtschaft und Energie gefördert und in Zusammenarbeit mit Audi, Bessey, GWW, Schnaithmann, Bosch, der Universität Stuttgart und der Hochschule Esslingen umgesetzt wird.

Motion EAP soll die Effizienz und Qualität von Arbeitsabläufen bei industriellen Produktionsprozessen steigern. Mit Hilfe von Projektionen und Bewegungs-



erkennung werden Montageplätze direkt mit virtuellen Informationen angereichert. Diese durch spielerische Elemente erweiterte Realität (Augmented Reality) dient nicht nur der Unterstützung der Arbeiter, sondern auch als Anleitung und Fehlerkontrolle. Die stufenlose Integration in den Produktionsablauf ermöglicht Rückmeldungen in Echtzeit, um Fortschritte oder Montagefehler direkt zu übermitteln. Natürlich ist auch der Spaß an den spielerischen Elementen ein nicht zu unterschätzender Motivationsfaktor. Gamification bietet somit eine Reihe von Anknüpfungspunkten, um in Unternehmen effizient genutzt zu werden.

Sabiha Ghellal
 Professorin für
 Interaction, Expe-
 rience und Game
 Design an der
 Hochschule der
 Medien Stuttgart,
 Studiengang
 Mobile Medien



die Frage: Welchen Nutzen haben Menschen und Unternehmen von mobilen Medien?

„Die Nutzung mobiler Medien wird, wie kein anderes Medium, mit dem Thema Digitalisierung in Verbindung gebracht. Als solches wird es oft mit einem sich ständig verändernden Konsumverhalten und somit wenig kontrollierbaren Marktstrukturen assoziiert. Jedoch bieten veränderte Medienlandschaften auch immer Raum für neue Geschäftsfelder und Ideen. Eines der aktuellsten Beispiele ist meines Erachtens die Digitalisierung von Büchern.

Hier sehen wir auf der einen Seite eine Print- und Publishingindustrie, welche neue Produktions- und Vertriebskanäle erschließen muss, und auf der anderen Seite eine Innovationskraft, welche Transmedialtalente wie Christoph Niemann zu interaktiven

Gutenachtgeschichten wie „Schlaf Gut“ inspiriert. Als solches bietet die Digitalisierung und das sich stetig ändernde mobile Konsumverhalten eine tiefgreifende Wirkungskraft auf unsere Gesellschaft.

Die immer größer werdende Bedeutung mobiler Unterhaltung sehen wir aber auch in anderen Unterhaltungsbranchen wie z. B. im Spielbereich und in der Musikbranche. Ich würde sogar behaupten, dass ein Fokus auf mobile Medien heute unabdingbar ist, sonst schließen wir eine wachsende Zielgruppe aus. Absatz und Nutzerzahlen untermauern dies. Laut Statista nutzten 2009 rund 6,31 Mio. Menschen in Deutschland ein Smartphone, in diesem Jahr waren es schon 40,4 Mio. Nutzer.

Als Professorin für mobiles Interaktionsdesign interessiert mich primär das Verhalten von Konsumenten mit mobilen Endgeräten. Hier wird hauptsächlich mit Touch-Interfaces und somit durch Haptik mit den Geräten interagiert. Dies beinhaltet grundlegend andere Anforderungen an Datenstrukturen und an die Navigation von Inhalten. Die größte Änderung sehen wir hier im Spiele- oder auch im Gamificationbereich. Hier spielt die Immersion, also die Einbindung der Spieler in eine imaginäre Welt, eine wichtige Rolle. Die eingebaute Haptik sollte dem Spieler das Gefühl der Kontrolle über die Spielwelt geben, ohne die Immersion zu brechen. Frustration bei haptischer Interaktion mit Bildschirmen kennen wir aber nicht nur aus dem Spielbereich. Hier sind wir meines Erachtens noch in den Kinderschuhen und müssen noch einiges lernen, um die Handhabung mit der Hardware noch nutzerfreundlicher zu gestalten.“

der Raum



Immo Raum

Im ersten Stock eines Kreativareals in **Stuttgart-Ost** befindet sich ein vor zwei Jahren komplett renoviertes, neuwertiges Büroloft. Auf 500 m² sorgen in der Ostendstraße 106 hohe Decken und große Fensterflächen neben den installierten Lampen für viel Licht. Der Sanitärbereich im Treppenhaus wurde vor einigen Jahren erneuert, eine Teeküche kann bei Bedarf nachgerüstet, die Arbeitstische und Stühle vom Vormieter übernommen werden. Der Raum liegt unweit des Ostendplatzes mit zahlreichen Geschäften, Restaurants und Banken. In direkter Nachbarschaft haben sich viele Kreative wie Architekten, Grafiker und Designer niedergelassen. Die Anbindung an den ÖPNV mit vier Buslinien, Stadtbahn in wenigen Gehminuten und an die Bundesstraßen 10, 14 und 29 ist sehr gut. Befristung auf ein Jahr möglich. Sven Gruber, 0711 64513612, 0176 20811805, sven.gruber@immoraum.de

der Termin

2. und 9. Dezember 2014, jeweils um 19:30 h

Ringvorlesung „Guided Tour?“
www.merz-akademie.de
der Ort: Merz Akademie, Teckstraße 58, Stuttgart

5. bis 6. Dezember 2014

Symposium „25 Jahre Architekturprogramm an der Kunstakademie Stuttgart“
www.architektur.abk-stuttgart.de
der Ort: Kunstakademie, Am Weissenhof 1, Stuttgart

6. Dezember 2014, um 18:30 h

StuttgartxBlicke: Vergessene Stadt?

Autor und Regisseur Jan Neumann im Gespräch mit Architekt Horst Sondermann

um 20 h

„Die Stadt das Gedächtnis“
www.schauspiel-stuttgart.de
der Ort: Nord, Löwentorstraße 68, Stuttgart

bis 7. Dezember 2014

„Deutscher Fotobuchpreis 2015“
Ausstellung bei den Stuttgarter Buchwochen
www.fotobuchpreis.de
der Ort: Haus der Wirtschaft, Willi-Bleicher-Straße 19, Stuttgart

9. Dezember 2014, 14 bis 17 h

„Virtuelle Techniken im Bauwesen“
Industriearbeitskreis des Virtual Dimension Center Fellbach
www.vdc-fellbach.de, bis 2.12. anmelden bei info@vdc-fellbach.de
der Ort: SL Rasch, Kesslerweg 22, Leinfelden-Echterdingen

10. Dezember 2014, 16 bis 20 h

„Urheberrecht in der digitalen Kreativwirtschaft“
mit Carsten Ulbricht, Bartsch Rechtsanwälte, u. a.
anmelden bis 3.12.
www.innovation.mfg.de
der Ort: Staatsgalerie, Konrad-Adenauer-Straße 30-32, Stuttgart

19. Dezember 2014, um 20:30 h

„The Truth and the Abstract Blues“
Weihnachtskonzert der Jazzkellergemeinschaft mit dem Anne-Czichowsky-Quintett
www.jazzkeller-esslingen.de
der Ort: Gewölbekeller, Webergasse 22, Esslingen

bis 6. Januar 2015

Jahresausstellung Kunstverein Schorndorf
Künstlermitglieder zeigen aktuelle Arbeiten
www.kulturforum-schorndorf.de
der Ort: Galerien für Kunst und Technik, Arnoldstraße 1, Schorndorf

bis 12. April 2015

„Der Wert des Originals“
Essay-Ausstellung
www.dla-marbach.de,
s. der Schluss
der Ort: Literaturmuseum der Moderne, Schillerhöhe 8-10, Marbach

der Tipp



Deutschlands erste videogamebezogene Charity **Play Aid**, 2007 vom Stuttgarter Gentle Gamer Daniel Vetter gegründet, sammelt Spenden in Form von Games, Merchandise und Autogrammen berühmter Videospieldesigner, die zugunsten einer wohltätigen Organisation online versteigert werden. Kurz vor Weihnachten ist es wieder so weit: Die gesammelten, mitunter seltenen Devotionalien wechseln ab dem 15. Dezember für einen guten Zweck den Besitzer, der Erlös fließt an Kinder aus Flutgebieten auf dem Balkan. Wer eine Spende mit dem Erwerb eines ausgefallenen Geschenks verknüpfen möchte, ist hier genau richtig. Denn Videospiele, so der Initiator (d.vetter@gentlegamer.de, www.gentlegamer.de), „können etwas bewegen und sind nicht die aggressiven und sozial zurückgezogenen ‚Kellerkinder‘, für die sie oft gehalten werden.“



der Freiraum: Vega Camp 2014

2013 fand das 1. Vega Camp an der Hochschule der Medien Stuttgart (HdM) statt. Dieses Jahr stehen am 4. und 5. Dezember erneut über 30 Vorträge, Workshops und Demonstrationen auf dem Programm. Das Camp wird von Studenten der HdM konzipiert und organisiert. Vega steht für Visual Effects, Games und Animation, die Bereiche Mobile Media und Transmedia runden die Veranstaltung ab. Der Fokus liegt dabei auf interdisziplinären Themen, die aus der Konvergenz verschiedener Medienformate entstehen. Warum müssen Spiele auf mobilen Endgeräten anders gestaltet werden? Wie wichtig sind digitale Medien für klassische Fernsehformate? Und wie funktioniert eigentlich Transmedia Storytelling?

„Das Vega Camp will aktuelle Trends und Projekte aus den Bereichen VFX und Animation, Games, Mobile Media und Transmedia an der HdM präsentieren. Unsere Studenten sollen Anregungen erhalten, um mit neuen, kreativen Ideen den dynamischen Wandel der Medienbranche zu beschreiten“, erklärt Prof. Boris Michalski vom Veranstalterteam.

Als Line Producer der weltweit erfolgreichen TV-Serie Breaking Bad spricht im Bereich Transmedia Stewart A. Lyons über serielle Welten. Skalierbare Spieleentwicklung in der Cloud ist das Thema von Jens Kühlers (Google). Jussi Holopainen vom Games and Experimental Entertainment Laboratory Europe (GEE Lab) erklärt, wie spielbare Interaktionen gestaltet werden, und Jörn Großhans von der Stuttgarter Mackevision gibt Einblicke in die Entstehung visueller Effekte der vierten Staffel von Game of Thrones. Neben weiteren Vorträgen von Unternehmen wie Pixomondo oder ProSiebenSat1, zeigen auch Start-ups und Newcomer aus der Region Stuttgart ihr Können.

Wer nicht vor Ort sein kann, verfolgt ausgewählte Vorträge per Stream. Beiträge werden auch auf Youtube oder Facebook bereitgestellt. Während der Veranstaltung kann man sich über Twitter (@#VegaCamp2014) informieren. Das Vega Camp ist eine Veranstaltung der HdM und wird von der MFG Medien- und Filmgesellschaft Baden-Württemberg, von ProSiebenSat1 Media und der Wirtschaftsförderung Region Stuttgart unterstützt. Die Teilnahme ist kostenlos, eine Online-Anmeldung unter www.vega-camp.de erforderlich.

die Aktiven

Die Filmakademie Baden-Württemberg sucht ab 1. Januar in Nachfolge von **Thomas Haegele** eine Leitung für ihr www.animationsinstitut.de

Die **GA Hochschule** in Berlin, von **Klett** und Games Academy initiiert, ist die erste staatlich anerkannte, ausschließlich auf Game Design, Gamification und interaktive Lernmedien spezialisierte Hochschule Deutschlands. www.klett-gruppe.de

Die MFG Baden-Württemberg bietet mit dem **Digital Content Funding** zahlreiche Förderungen für die Software und Games-Branche. www.dcf.mfg.de

Michael Nock strebt 2015 mit seinem Esslinger Start-up **Eazers** die bundesweite Markteinführung seines neuartigen digitalen Gutscheinsystems für Zeitungen und Zeitschriften an. www.eazers.com



Panini und **Frech-Verlag** aus Stuttgart bringen gemeinsam das neue Kreativmagazin „D.I.Y.“ heraus. www.panini.de, www.topp-kreativ.de

Der **Thieme-Verlag** meldet den Start seines Onlineportals für Onkologie mit zahlreichen fachspezifischen Services für approbierte Ärzte. www.thieme.de/onko-community

Brigitte Volz, Geschäftsführerin der Agentur Quartier Stuttgart, ist für die neue Bundesinitiative „Frauen Unternehmen“ als Vorbildunternehmerin benannt worden. www.quartier-stuttgart.de



Stefanie Wackar lässt in ihren personalisierten Kinderbüchern die Kinder selbst die Hauptrolle spielen. www.wolkenwerke.de

In den Kalendern „Architektur 2015“ und „Innenarchitektur 2015“ zeigt **Susanne Wais** aktuelle Projekte hochkarätiger Büros. www.waisdesign.de



Kommunikations- und Industriedesigner sind aufgerufen, sich online zu Honoraren und Gehältern zu äußern, www.vdid.de, bis 14.12.

WRS-Kreativwirtschaft



Die neue Ausgabe des Postkartenbuchs „Was wäre die Welt ohne Design aus der Region Stuttgart?“ konzentriert sich auf die Menschen, die hinter den Produkten oder Dienstleistungen stehen. Hier belegt die WRS, dass die Welt ohne sie und ihre Produkte, Ideen, Grafiken und Services sehr viel ärmer wäre. Verteilt werden die Karten bei Veranstaltungen und Messen, an Interessierte und an alle Partner der MedienInitiative ohnehin.

Die MedienInitiative trifft sich nach Maker Space, Porsche Award und Stuttgarter Medienkongress im Dezember bei Dekumo und dem Vega Camp, s. die Anderen und der Freiraum.

Der Design- und Kreativwettbewerb für ein neues Symbol für „Speichern unter ...“ mit Gewinnerin Conny Mechela war ein voller Erfolg: bei Designern, bei Lesern, bei den Preisträgern wie auch bei den glücklichen Organisatoren von WRS und Stuttgarter Zeitung. Jetzt ist das Projekt mit dem renommierten „European Newspaper Award“ ausgezeichnet worden.



Was hat die Wirtschaftsförderung Region Stuttgart in diesem Jahr bewegt und vorgebracht? Die wichtigsten Aktivitäten sind nachzulesen im Jahresbericht, der ab 5. Dezember vorliegt, wrs@region-stuttgart.de oder www.issuu.com/region-stuttgart

Film Commission Region Stuttgart

Die **Filmschau** wird 20! Mit neuem Look und spannenden Gästen zeigt sie etwa 100 Filmproduktionen aus dem Südwesten. „Be my Baby“ beispielsweise, einen leichten Spielfilm, realisiert von der Ludwigsburger Produktionsfirma „Zum Goldenen Lamm“, eine junge Frau mit Down-Syndrom, die sich ein ganz normales Leben wünscht. Und ganz lokal verortet ist die Doku „Ein Hells Angel unter Brüdern“ aus dem Hause Indifilm über den Stuttgarter Angels-Boss Lutz Schellhorn.

Die Film Commission engagiert sich bei der Filmschau nicht nur als Preisstifter in der Sektion Kurzspielfilm, sie veranstaltet auch wieder ein **Werkstattgespräch**. In diesem Jahr begeben sich die Teilnehmer auf die Spuren neuer Serienhelden – eines coolen Privatdetektivs und eines schwäbisch-türkischen Gemüsehändlers. Am 5. Dezember ab 15 h werden die Drehorte der neuen ARD-Vorabendserie „Huck“ in Stuttgart-Bad Cannstatt besucht. Das Besondere: Die Innenaufnahmen werden hier nicht im Fernsehstudio gedreht, sondern direkt vor Ort. Anmeldung unter film@region-stuttgart.de

film.region-stuttgart.de

Popbüro Region Stuttgart



Am 13. Dezember geht es in die Endrunde des landesweiten Bandförderpreises **Play Live**. Für das Finale in der Alten Feuerwache in Mannheim haben sich folgende Bands aus Baden-Württemberg qualifiziert: Heising aus Mannheim, Antiheld aus Stuttgart, Teddy Smith aus Freiburg und Cypcore aus Heidelberg. Über die letzten Monate wurden die vier Finalisten individuell betreut und gecoacht. Bei der Abschlussveranstaltung treten die Bands gegeneinander an und können das Erlernte vor einer fachkundigen Jury präsentieren. Die Gewinner des Contests erhalten einen Slot beim Southside Festival und qualifizieren sich für weitere Band-Contests. Die Siegerband des letzten Finals, Konvoy, gewann am 8. November den diesjährigen bundesweiten Contest **Local Heroes**. Neben dem Titel „Beste Nachwuchsband 2014“ holte sich der Drummer der Band den Preis für den besten Instrumentalisten. www.play-live.de

popbuero.region-stuttgart.de

die Anderen

Die **Dekumo** feiert zehn Jahre Verkaufsplattform für Design Kunst Mode vom 5. bis 7. Dezember in der Kulturniederlassung Südwest, Türlestraße 2. Zu entdecken gibt es die neuesten Produkte von etwa 120 Ausstellern, von individueller Damen- und Herrenmode, Schmuckdesign, Möbeldesign, Accessoires, Taschen bis hin zu künstlerischen Kreationen von regionalen Labels wie Neckarliebe, Roststoff, Designobjekten aus Holz von Mojo-wood, Stoffkuckucksuhren von Grandios Stoffiges, Taschen von Lemonfish oder Recycling-Notizbüchern von Rarbooks aus Hochdorf.



Mit der „Grünen Bühne“ bietet die Dekumo bereits zum 5. Mal eine Aktionsplattform für Upcycling, Recycling und Produkte aus fairer und nachhaltiger Produktion. In diesem Jahr präsentieren die Veranstalter zum ersten Mal Design aus der Stuttgarter Partnerstadt Lodz. Eintritt am 5.12. von 14 bis 16 h frei, sonst 8 bzw. 5 Euro. Geöffnet am Freitag, 14 bis 22 h, Samstag 10 bis 20 h, Sonntag 10 bis 18 h. www.dekumo.de

der Schluss

„Wird der Wert des Originals im Zeitalter seiner digitalen Reproduzierbarkeit ins Unermessliche steigen, wenn die letzte Handschrift digitalisiert und im Internet zugänglich ist?“

Herbert Spiegel über die aktuelle Ausstellung im Deutschen Literaturarchiv Marbach, FAZ vom 6. November

Impressum

Wirtschaftsförderung
Region Stuttgart GmbH (WRS)
mit der Medieninitiative
Region Stuttgart

Friedrichstraße 10
70174 Stuttgart
Telefon 0711-2 2835-16
Telefax 0711-2 2835-55

Geschäftsführer
Dr. Walter Rogg
Verantwortlich
Bettina Klett und
Christoph Ronge
Geschäftsbereich
Kreativwirtschaft

in-medias-res
@region-stuttgart.de
kreativ.region-stuttgart.de

16. Jahrgang



Wirtschaftsförderung
Region Stuttgart