

März  
2019



DigiMat

Neue Geschäftsmodelle an der Schnittstelle  
zwischen digitaler & materieller Produktion

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

unterstützt durch



CREATIVE.NRW  
Kompetenzzentrum Kreativwirtschaft

# Was ist DigiMat?



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

# An der Schnittstelle von...?

## HANDWERK

- › Hand + Werk = etwas mit den Händen tun, das in greifbares/ materielles Ergebnis mündet
- › Umfasst die Auseinandersetzung mit Materialien, lebenslanges Lernen und sich verbessern
- › Handwerk = Gestaltung

## DESIGN

- › Entwerfen, gestalten, etwas in Form bringen, etwas visualisieren
- › Verlangt: Kreativität, Ästhetik, Stimmigkeit, Konzeption
- › Umfasst: Farbe, Struktur, Funktionalität
- › Problemlösung, Dienstleister, Bedarfsorientierung

**Handwerk**

**Design**

**Neue  
Geschäfts-  
modelle**

an der Schnittstelle  
digitale/materielle  
Produktion

# Was will DigiMat erreichen?

## Chancen und Potenziale erfassen

- › Auf Unternehmen zugehen
  - › Bedarfe und Potenziale der digitalen Fertigung erarbeiten
  - › Aus Erfahrung lernen
- **2017**

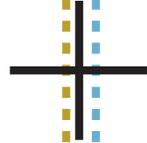
## Strategien entwickeln

- › Mit Unternehmen arbeiten
  - › Design und Handwerk zusammenbringen
  - › Geschäftsmodelle entwickeln
- **2018**

## Geschäftsmodelle umsetzen

- › Mit Unternehmen umsetzen
  - › Gemeinsam Erproben
  - › Auf dem Markt testen
- **2019**

**Handwerk**



**Design**



**Aktuelle  
Geschäfts-  
modelle**

an der Schnittstelle  
digitale/materielle  
Produktion

# Beispielprojekte an der Schnittstelle: Fablabs, Makerspaces, Software, Netzwerken...

## Orthopädietechnik

- › Neue Methode zur Fertigung von Prothesenschäften
- › Scannen und digitale Anpassung
- › Zusammen mit Industrie



## Mode

- › Laser Cutter
- › 3D Drucker
- › Trainings und Workshops für Unternehmen
- › Prototyping - Experimentieren mit Materialien und Verfahren



## Schreiner

- › Online-Software für frei geformte Möbel nach Maß
- › Individualisierte Designs
- › Lokale Fertigung
- › CNC Maschinen



# Was bieten und was fordern die neuen Geschäftsmodelle?

## Angebote

- › Zugang zu Technologien & Wissen
- › Beratung
- › Vernetzung und Marketing
- › Unerwartete Kooperationen
- › Produktion von Einzelstücken / Kleinserien / Prototyping
- › Personalisierte Produkte
- › Größeren Markt / Neue Kundengewinnung
- › Die Produktion bleibt lokal

## Anforderungen

- › Offenheit
- › Eigeninitiative
- › Bereitschaft sich auszutauschen und einzubringen
- › Kooperationsbereitschaft
- › Wissen über digitale Fertigung / digitales Gestalten
- › Je nach Modell: Mitgliedsbeiträge

**Chancen,  
Potenziale,  
Herausforderun-  
gen,  
Geschäftsmodell**

# NRW Geschäftsmodell?

# Chancen und Potenziale der neuen GM?

## Die digitale Produktion ermöglicht:

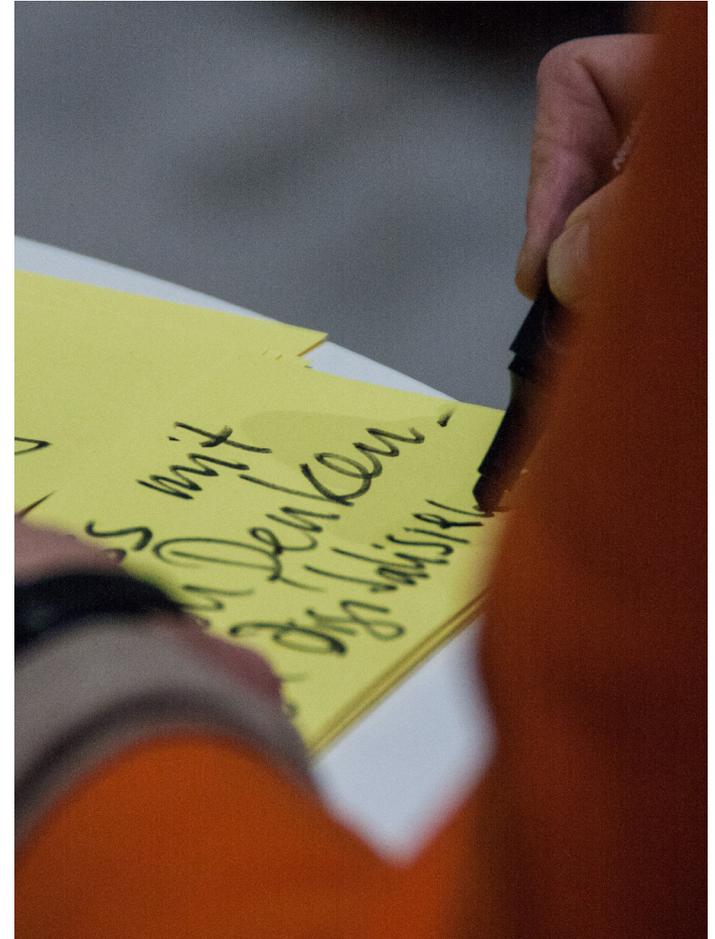
- › Individualität
- › Grenzen Überschreitung, Neue Formen

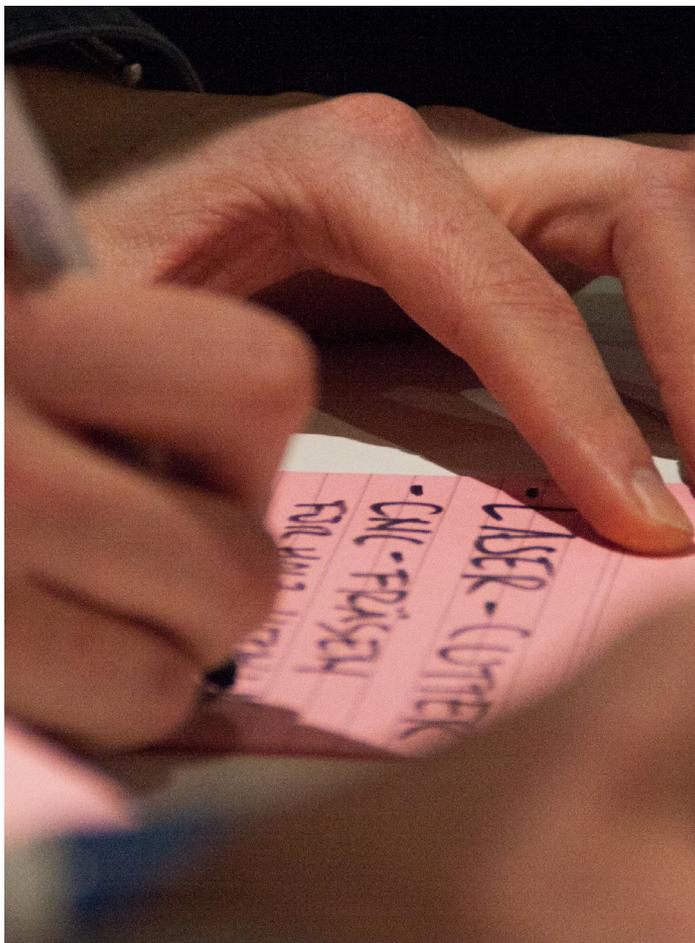
## Die Digitalisierung bringt:

- › Bessere Verbreitungs- und Kommunikationsmöglichkeiten
- › Neue Handwerkstraditionen

## Die Chance liegt in:

- › Re-regionalisierung
- › Lokaler Produktion

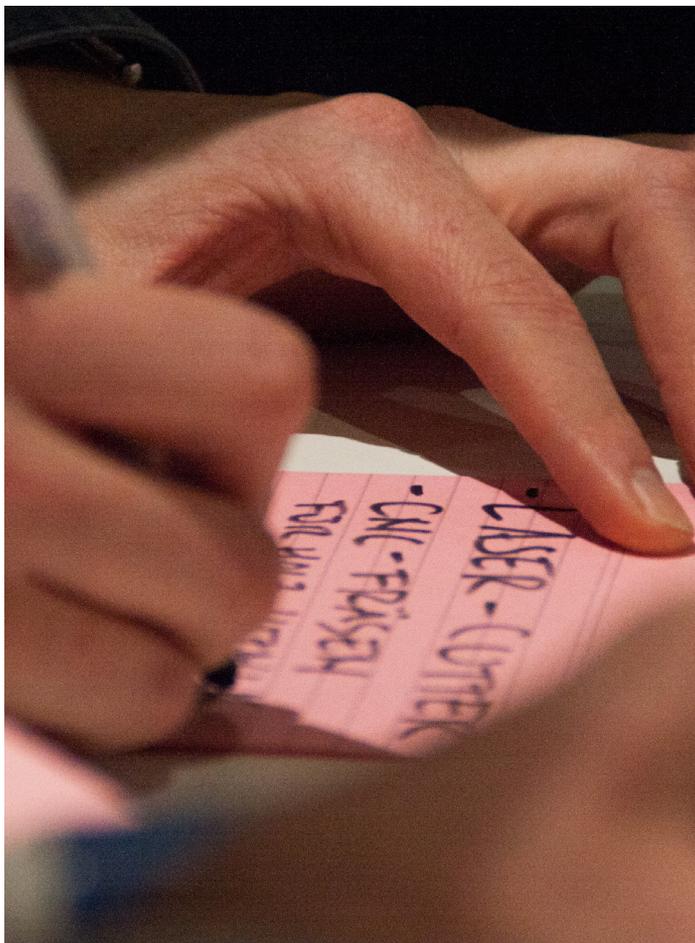




# Risiken und Herausforderungen der neuen GM?

## **Die digitale Produktion bewirkt:**

- › Verdrängung des Handwerks durch die Industrie
- › Betriebswirtschaftliche Veränderungen
- › Wahrnehmung des Handwerkers als Dienstleister
- › Verlust von handwerklichem Spezialwissen



# Risiken und Herausforderungen der neuen GM?

## Es fehlt an:

- › Einheitliche Datenformate
- › Abgrenzung – was soll und kann digital gefertigt werden? Zuerst = Idee!
- › Klarheit über die Wertschöpfungskette – Rechte, Arbeitsteilung, Haftung ...

## Es wird gebraucht:

- › Fokus auf Qualität
- › Vertrauen – Wo findet man Kombinationen, Gemeinsamkeiten/Ergänzungen...?
- › Wissensaustausch und Wissensaneignung

**Handwerk**

**Design**

**W<sup>3</sup>**

Offene Werkstätten  
Workshops  
Wissenstransfer

# Was ist W<sup>3</sup>?



**W<sup>3</sup> - Offene Werkstätten.Workshops.Wissenstransfer.**

stellt eine Plattform für den Transfer von Wissen über Entwurf und Fertigung von Gebrauchsgegenständen dar. Die Plattform dient der Initiierung und Bündelung offener Werkstätten sowie unterschiedlicher Formate der Wissensgenerierung und des Wissenstransfers zwischen **Handwerksbetrieben** und **Designunternehmen** zur Erschließung neuer / erweiterter Geschäftsfelder an der Schnittstelle **digitale/materielle Produktion**.

# Warum W<sup>3</sup>?

**Handwerker\*innen** verfügen über ein spezialisiertes Erfahrungswissen, welches sie befähigt, aus Materialien mit handwerklichen Techniken, Werkzeugen und/oder Technologien alltägliche Gebrauchsgegenstände zu fertigen. W<sup>3</sup> 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 zu verknüpfen. Ermöglicht wird durch W<sup>3</sup> die kontinuierliche Erweiterung des generalistischen Wissensvielfalts an Themen und Perspektiven.

Die materielle Produktion von Gebrauchsgegenständen über **digitale Fertigungsverfahren** verknüpft digitales und analoges Arbeiten. Durch W<sup>3</sup> werden die Unternehmen befähigt, digitale Fertigungsverfahren kennenzulernen, anzuwenden, einzuordnen und weiterzuentwickeln sowie ihr Dienstleistungs-/ Produktportfolio durch neue Angebote und Geschäftsmodelle zu erweitern.

# Warum W<sup>3</sup>?

## Rahmen

- › Kontaktaufnahmen zw. Experten aus beiden Branchen, unterschiedlichen Gewerken oder Organisationen
- › »Handwerker & Designer müssen zueinander finden«.

## Raum und Formate

- › Experimentieren mit Materialien, Verfahrensweisen und Gestaltungsprozessen
- › Das vorhandene Wissen von Designer\*innen und Handwerker\*innen ermitteln

## Digitalisierung

- › Nicht nur aus der Entwurfs- / Datenperspektive betrachten, sondern »mit den Händen denken«
- › Anwendungen mit realem Mehrwert identifizieren

# W<sup>3</sup> - das Geschäftsmodell

## Zielgruppe

- › Handwerksbetriebe und Designunternehmen aus NRW
- › Gezielt Wissen, Fertigkeiten und Ressourcen präsentieren

## Vorteile für Mitglieder

- › Nutzung einer dezentralen »F&E«
- › Kontinuierliche Wissenserweiterung
- › Erhalt, Vermittlung und Weiterentwicklung von »traditionellem« Wissen / Fertigkeiten

## Betreibermodell

- › Qualitätsstandards
- › Veranstaltungsinitiation, -beratung und -betreuung
- › Backoffice
- › »Spotting« von Örtlichkeiten für W<sup>3</sup>-Formate

# W<sup>3</sup> - Formate

## Networking-Veranstaltungen

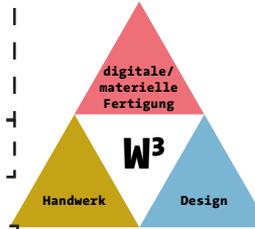
Das Ziel ist die Plattform und ihre Mitglieder vorzustellen, fortlaufend über aktuelle und bevorstehende Formate zu informieren, sowie neue Mitglieder zu akquirieren.

**Handwerk / Design / Interessierte**

## Offene Werkstätten

Orte des Entwerfens und des Produzierens werden durch W<sup>3</sup> zugänglich gemacht, vernetzt sowie lokal und überregional gestärkt.

**Handwerk / Design / Interessierte**



## Transferworkshops

Thematisch stark fokussierte Workshops mit Experten\*innen aus den drei Feldern. Ziel ist es konkrete GM zu erarbeiten und diese umsetzungsreif weiter zu entwickeln.

**Handwerk / Design / Wissenschaft**

## PRO2PRO-Workshops

Weiterbildungsworkshops, die ausschließlich von und für Fachexperten angeboten werden. Es können handwerkliche Fertigkeiten erlernt, Designmethoden angewendet o. a.

**Handwerk / Design / Experten\*innen**

# Von DigiMat zu W<sup>3</sup>?

## Erprobung

- › Erste Workshops
- › Schneiderei & Design
- › Schuhe & 3D-Drucken
- › Wandgestaltung
- › **Herbst 2018**

## Reflektion

- › Erfahrungen
- › Gruppengröße,
- › Moderation,
- › Erwartungshaltung,
- › Räumlichkeiten und Organisation
- › Nachhaltigkeit
- › **Dezember 2018**

## Online

- › Plattform programmieren
- › Geschäftsmodell erarbeiten
- › Finanzierungskonzept vorschlagen
- › **Frühling 2019**

## Launch

# Von DigiMat zu W<sup>3</sup>?

## Erprobung

- › Erste Workshops
- › Schneiderei & Design
- › Schuhe & 3D-Drucken
- › Wandgestaltung

## Reflektion

- › Erfahrungen
- › Gruppengröße,
- › Moderation,
- › Erwartungshaltung,
- › Räumlichkeiten und Organisation
- › Nachhaltigkeit

## Online

- › Plattform programmieren
- › Geschäftsmodell erarbeiten
- › Finanzierungskonzept vorschlagen

## Launch

- › Vorstellung von W<sup>3</sup> / Erste Networking-Veranstaltung
- › Abschluss DigiMat
- › **11. Juli 2019, Sanaa, Essen; 17-20 Uhr**



Vielen Dank!

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

unterstützt durch



CREATIVE.NRW  
Kompetenzzentrum Kreativwirtschaft