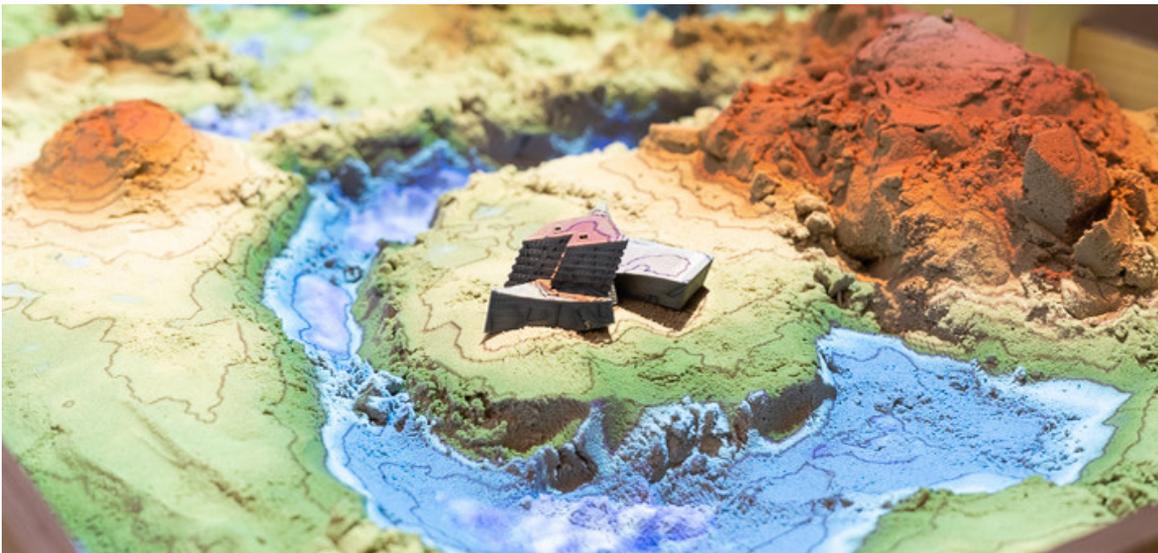


Innovation aus der Sandkiste: Neue Möglichkeiten für die Region

28.01.2019 Was sind die Herausforderungen in der Region? Was prägt den Medienstandort Lüneburg? Die Auftaktveranstaltung des Projekts „Sandbox Innovation Process“ lieferte neue Ideen.



Vor zwanzig Jahren hatten nur Serienmörder ein Profil, wies Prof. Dr. Andreas Bernard in seinem Einführungsvortrag hin. Heute gilt es als Zeichen von Authentizität und Normalität, auf möglichst vielen Plattformen sein eigenes Profil darzustellen und zu „entwickeln“. Das zeigt, wie sehr der Kontext und die Einordnung wichtig sind, um Anforderungen der Digitalisierung richtig einzuordnen. Digitalisierung ist kein kontextloses Ideal, sondern von konkreten Gelegenheiten beeinflusst – zum Beispiel von der jeweiligen Region. Dies bestätigten die Teilnehmenden des Abends, die aus regionalen Unternehmen, Institutionen, der Kultur- und Medienwirtschaft und der Universität kamen. Sie erarbeiteten in einem Kurz-Workshop erste Ideen zum Umgang mit dem digitalen Wandel: Von „Klicken und Kröten“, einem digitalen Stammtisch mit Anreizsystem, über „Open Horst“, eine Art lokalen Open Space in der digitalen Welt mit zusätzlichen regionalen Standorten, „my musify“ einem neuen Ansatz für individuelle, durch Virtual Reality unterstützte, Museumsgestaltung, waren viele kreative Lösungen dabei, die als Prototypen umgesetzt wurden.

AR-Sandbox

Diese Prototypen verdeutlichen, dass die besten Ideen dadurch entstehen, dass

Digitalisierung und die analoge, direkt erfahrbare Welt zusammen gedacht werden. Auch ein Ausstellungsstück des Sandbox-Teams zeigt genau diese Verbindung. Vor Ort konnte eine Augmented Reality-Sandbox (AR-Sandbox) ausprobiert werden. Die AR-Sandbox ist eine Sandkiste, auf die eine Projektion, in diesem Fall ein topografisches Höhenprofil, abgebildet wird. Durch Verformung des Sandes lassen sich Berge, Flüsse und Täler bilden und immer wieder neu formen – das haptische Erlebnis wird hier mit der digitalen Projektion bereichert. So können zum Beispiel Umweltveränderungen durch Regenschauer oder gar die Auswirkungen eines steigenden Meeresspiegels durch den Klimawandel anschaulich gezeigt werden.



Aus der Verbindung der digitalen mit der analogen Welt, entstehen neue Sichtweisen und Möglichkeiten – auch für die Region und den Medienstandort Lüneburg. Die erste Sandbox hat zum Ziel, Lösungen für Herausforderungen in Organisationen im Bereich Digitalisierung zu finden und dadurch die Medienlandschaft in der Region zu stärken. Ab dem 1. März 2019 können Interessierte an diesem Thema weiterarbeiten und zu Teilnehmenden am Sandbox Innovation Process werden. Mehr Infos unter: www.leuphana.de/sandbox-projekt oder per Email an sandbox@leuphana.de

Autorin: Verena Meyer

Datum: 28.01.2019

Kategorien: Kooperationen_Meldungen, 1_Meldungen_Universität

Autor: Martin Gierczak

E-Mail: martin.gierczak@leuphana.de