

17. Mai 2011

18.00 – 18.15 Uhr

Begrüßung und Einstieg

Prof. Dr. Sonja Salmen, Hochschule Heilbronn, und Ulrich Winchenbach, Leiter des Projektteams Weiterbildung/Events der MFG Baden-Württemberg

18.15 – 19.00 Uhr



Impulsvortrag von Clemens Frowein, Partner bei HLP Entwicklungspartner, einer Managementberatung für Strategie, Organisationsentwicklung und Innovationsmanagement: „Innovation & Kollaboration“

19.00 – 20.00 Uhr

3D-Collaboration-Workshop „Geschäftsinnovation via Gamestorming“

Moderation: Prof. Dr. Sonja Salmen, Lore Reß, Katja Bett

20.00 – 20.30 Uhr

Vorstellung der Ergebnisse des Ideenfindungsprozesses im Auditorium durch die Teilnehmer, Diskussion und Expertenberatung im Plenum

ab 20.30 Uhr

Get-together und Networking in der Lounge

## Die Veranstalter

Die Hochschule Heilbronn veranstaltet im Mai 2011 unter Leitung von Prof. Dr. Sonja Salmen in Kooperation mit der MFG Baden-Württemberg, ka.bett // didactic design, der Sympra GmbH (GPRA) und der Second Interest GmbH drei Seminare zum Themenfeld „Open Innovation by 3D Collaboration“ für Fach- und Führungskräfte in einer eigens für diese Forschungskoopeation geschaffenen Seminarlandschaft in der virtuellen 3D-Welt Second Life.

Die inhaltlichen und didaktischen Trainings- und Lernkonzepte wurden von Prof. Dr. Sonja Salmen und der Medienpädagogin Katja Bett entwickelt.

Unter den Teilnehmern wird nach jeder Veranstaltung die Teilnahme an einem frei wählbaren eSeminar an der MFG @kademie der MFG Baden-Württemberg oder eine Beratung durch die HLP Hirzel Leder & Partner GmbH verlost.

Weitere Informationen zur Seminarreihe und Anmeldung im Internet auf:

**Forschungsprojekt2011.hs-heilbronn.de**

Im Vorfeld der Seminarreihe findet eine individuelle, rund halbstündige Einführung in Second Life statt. Ein Avatar wird auf Wunsch von der Hochschule bereitgestellt. Für die Teilnahme an den Seminaren muss der kostenlose Second-Life-Client auf dem PC installiert sein. Erforderlich sind zudem ein Breitbandanschluss, Kopfhörer und Mikrophon. Informationen zur virtuellen Welt Second Life gibt es im Internet unter <http://secondlife.com>



## Open Innovation by 3D Collaboration

### Virtuelle Weiterbildung für Fach- und Führungskräfte



in Zusammenarbeit mit



## Open Innovation

---

Der technologische Wandel und der verstärkte internationale Wettbewerb drängen Industrieländer wie Deutschland dazu, Standortnachteile gegenüber Niedriglohnländern durch einen Wissensvorsprung zu egalisieren.

Die Befähigung zu einer hohen Innovationsrate dient als Schlüssel zum zukünftigen Unternehmenserfolg. Ein progressiver Lösungsansatz bildet hierzu das Open-Innovation-Paradigma: Die Interaktion mit externen Akteuren – z. B. Kunden, Lieferanten oder Bildungseinrichtungen – erschließt hierbei vielfältige neue Quellen des Wissens über Kundenbedürfnisse und Lösungsstrategien und führt zu einer Steigerung der Innovationsfähigkeit eines Unternehmens.

Um als First Mover zu profitieren, müssen Unternehmen zeitnah effektive und effiziente neue Kollaborations- und Kommunikationsformen entwickeln. Social Web und 3D-Web werden als Kommunikations-, Interaktions-, Wissens- und Präsentationsplattform gerade für mittelständische Unternehmen zu einer wichtigen Stellgröße für Generierung von Innovationen.

### Angebot

Drei Seminare zum Themenfeld „Open Innovation by 3D Collaboration“ für Fach- und Führungskräfte in einer eigens für diese Forschungskooperation geschaffenen Seminarlandschaft in der virtuellen 3D-Welt Second Life.

### Ziel

Aufzeigen des praktischen Nutzens virtueller Plattformen für die Ideenfindung. Die Referenten aus Praxis und Wissenschaft vermitteln aktuelles Fachwissen und zeigen auf, wie neues Wissen durch Kollaboration entstehen kann.

### Zielgruppen

Fach- und Führungskräfte aus Unternehmen, Innovationsmanager, CRM-Verantwortliche

**Die Teilnahme ist kostenlos.**

## 3. Mai 2011

---

18.00 – 18.15 Uhr  
Begrüßung und Einstieg  
Prof. Dr. Sonja Salmen, Hochschule Heilbronn (wissenschaftliche Leitung des Forschungsprojekts), und Ulrich Winchenbach, Leiter des Projektteams Weiterbildung/Events der MFG Baden-Württemberg (Veranstalter)

18.15 – 19.00 Uhr



Impulsvortrag von Frank Steiner, Doktorand am Lehrstuhl Prof. Dr. Frank T. Piller, Rheinisch-Westfälische Technische Hochschule Aachen: „Open Innovation & Co-Creation – Neue Wege zur Integration von Kunden und Lieferanten in den Ideenfindungsprozess“

19.00 – 20.00 Uhr  
3D-Collaboration-Workshop:  
„Implementierung von Kollaborationsformen zur externen Ideenfindung an der Schnittstelle zwischen Unternehmen und Kunde“  
Moderation: Prof. Dr. Sonja Salmen, Ulrich Winchenbach und Katja Bett

20.00 – 20.30 Uhr  
Vorstellung der Ergebnisse des Ideenfindungsprozesses im Auditorium durch die Teilnehmer – Diskussion und Expertenberatung im Plenum

ab 20.30 Uhr  
Get-together und Networking in der Lounge

## 10. Mai 2011

---

18.00 – 18.15 Uhr  
Begrüßung und Einstieg  
Prof. Dr. Sonja Salmen, Hochschule Heilbronn, und Ulrich Winchenbach, Leiter des Projektteams Weiterbildung/Events der MFG Baden-Württemberg

18.15 – 19.00 Uhr  
Impulsvortrag von Frank Mattes, Gründer und Geschäftsführer des Open-Innovation-Katalysators HLP innovation-3: „Cross Industry Innovation“

19.00 – 20.00 Uhr  
3D-Collaboration-Workshop:  
„Das Rad wurde schon erfunden – nur an anderer Stelle. Innovative und überraschende Lösungen mit Cross Industry Innovation“  
Moderation: Prof. Dr. Sonja Salmen, Veit Mathauer, Lore Reß

20.00 – 20.30 Uhr  
Vorstellung der Ergebnisse des Ideenfindungsprozesses im Auditorium durch die Teilnehmer, Diskussion und Expertenberatung im Plenum

ab 20.30 Uhr  
Get-together und Networking in der Lounge

