

# Neue Workshopreihe 2019

„Fit für immersive Medien in 3 Schritten“

Innovationsentwicklung  
XR und VR Projektentwicklung  
Immersive Media Business

# „Fit für die immersiven Medien“

In nur 3 Workshop - Modulen:

**Modul 1** Innovationsmethoden verstehen und anwenden

**Modul 2** Projekte für immersive Medien entwickeln

**Modul 3** Neue Erlös- und Geschäftsmodelle entwickeln

Die Workshops geben Ihnen alles was Sie brauchen, um mit Ihren Teams erfolgreiche XR und VR Projekte zu entwickeln und neue Erlösmodelle zu erschließen.

# 3 Module und 6 Workshops

## Modul 1

Innovationsmethoden

### Workshop 1

Design Thinking - Methode verstehen und anwenden

[Mehr erfahren](#)

## Modul 2

Projektentwicklung für XR und VR

### Workshop 3

Projekte und Produkte für XR und VR entwickeln

[Mehr erfahren](#)

## Modul 3

Fit für den XR & VR Markt

### Workshop 5

Geschäfts- und Erlösmodelle für XR und VR- Projekte

[Mehr erfahren](#)

### Workshop 2

Innovation im Unternehmen – künftige Potentiale erkennen und entwickeln.

[Mehr erfahren](#)

### Workshop 4

Immersive Storytelling & Kommunikation - Content und Formate für XR und VR

[Mehr erfahren](#)

### Workshop 6

Marketing- und Kommunikationsstrategien entwickeln und umsetzen

[Mehr erfahren](#)

# „Fit für die immersiven Medien“

Die neue Workshopreihe richtet sich an alle, die

- immersiven Medien besser kennenlernen,
- nutzerzentrierte Produkte für XR und VR entwickeln,
- und ihre Wertschöpfungskette erweitern wollen.

Entscheider, Innovationsentwickler, Content-Entwickler, Designer, Marketing- und Kommunikationsmanager, Business Developer und XR-, VR-Experten zu Produkt- und Marktverbesserung.

# Alle Termine und Reservierungen

	Modul 1 Innovationsmethoden		Modul 2 Projektentwicklung XR/VR		Modul 3 Fit für den XR/VR Markt	
	Workshop 1 Design Thinking Basic	Workshop 2 Innovations- Methoden allgemein	Workshop 3 Produkt- Entwicklung für XR/VR	Workshop 4 Immersive Storytelling & Formate XR/VR	Workshop 5 Geschäfts- & Erlösmodelle für XR und VR- Projekte	Workshop 6 Marketing- & Kommunikations- strategien XR/VR
Potsdam	Auf Anfrage	22. August Ort: MIZ	5.+6. Sept. Ort: MIZ	<u>11. September</u> Ort: MIZ	<u>17. September</u> Ort: MIZ	<u>23. Oktober</u> Ort: MIZ
Mainz	Auf Anfrage	Auf Anfrage	Auf Anfrage Ort: M1	<u>19. September</u> Ort: M1	<u>20. September</u> Ort: M1	<u>15. Oktober</u> Ort: M1
Köln	Auf Anfrage	Auf Anfrage	<u>29. + 30. Aug.</u>	<u>24. September</u>	<u>25. September</u>	<u>10. Oktober</u>

# Gebühren und Durchführung

## Einzelworkshop

1 Tag	350.- Euro pro Person
2 Tage	600.- Euro pro Person

## Modul Paket

Modul 1	600.- Euro pro Person
Modul 2	900.- Euro pro Person
Modul 3	600.- Euro pro Person
Gesamtpaket	2.100.- Euro pro Person

Gruppentarife auf Anfrage.

Alle Preise sind Nettopreise.

[Alle Termine und Reservierungen](#)

## Workshops

Alle Workshop Module bauen aufeinander auf und können einzeln oder als Gesamtpaket gebucht werden. Mehrwöchige Workshops vertiefen das Wissen und geben ein umfassendes Verständnis über die medienspezifischen Herausforderungen der immersiven Medien.

Die Workshops finden in Kreativräumen statt, die flexibel eingerichtet sind.

Material für die Workshops, Templates, eine Fotodokumentation und Catering sind in den Workshop Preisen inklusive.

Die Workshops finden ab 6 Teilnehmern statt.

Eine Reservierung ist eine verbindlich Anmeldung. Es gelten die AGBs.

[Noch Fragen?](#)

# Workshops „Fit für immersive Medien“

## 1. Modul: Innovationsmethoden verstehen und täglich anwenden

In den Workshops lernen die Teilnehmer wissenschaftlich anerkannte und in der Praxis erfolgreich erprobte Innovationsmethoden und Tools kennen, die sie in eigenen Projekten anwenden.

Methoden und Tools: Design Thinking oder Lean Startup . Value Proposition Design . Geschäftsmodell Quick-Check

## 2. Modul: Innovationsentwicklung: Projekte für immersive Medien

Die immersiven Medien AR, XR und VR haben medien-spezifische Besonderheiten, deren Kenntnis ein Grant ist, erfolgreich nutzerrelevante Produkte für die immersiven Medien zu entwickeln. Dabei spielen das Nutzerbedürfnis und das Nutzererlebnis beim Storytelling zentrale Rolle. Ebenso sind die Methoden des Entwicklungsprozesses und die Zusammenstellung des Teams wichtige Erfolgsfaktoren für das Gelingen immersiver Medienprojekte. In den Workshops lernen die Teilnehmer die Grundlagen der Produkt- und Formatentwicklung für immersive Medien kennen. Dafür erhalten sie Tools, die sie für ihre Produkt- und Contententwicklung anwenden, um Projekte und Inhalte zu entwickeln, die ein Nutzer wirklich will.

Lean Startup . Value Proposition Design . Checkliste und Canvas für VR/XR Nutzererlebnis + Projektentwicklung

## 3. Modul: XR/VR fit für den Markt: Erlös- und Geschäftsmodelle entwickeln

Produkte sind nur erfolgreich, wenn sie ein Nutzerbedürfnis erfüllen. Um die Marktchancen zu steigern, werden bereits entwickelte Produkte auf ihre Nutzerbedürfnisse hin geprüft. Daraus leiten sich alle entsprechenden Schlüsselaktivitäten, Marketing- und Kommunikationsmaßnahmen ab.

Lean Startup . Business Modell Generation .

# Workshop Modul 1 Innovationsmethoden

## Workshop 1

### Design Thinking - Methode verstehen und anwenden

#### 1 Tag

Der Design Thinking Prozess wird einmal durchlaufen – von der Nutzeranalyse bis zum Testing.

#### 2 Tage

Aufbauend: Der Design Thinking Prozess wird tiefer und mit verschiedenen Methoden durchlaufen inklusive Geschäftsmodell Implementierung

**Gebühren**

**Termine und Reservierung**

## Workshop 2

### Innovation im Unternehmen – künftige Potentiale besser erkennen und entwickeln.

#### 1 Tag

Einführung in Innovationsentwicklung, Hintergrund und Anwendung von Tools zur Innovationsentwicklung und Implementierung im Unternehmen.

#### 2 Tage

Aufbauend: Vertiefende Einführung in Design Thinking und Anwendung des Value Proposition Canvas

**Gebühren**

**Termine und Reservierung**



# Workshop Modul 2 Innovationen für XR und VR

## Workshop 3

### Projekte und Produkte für XR und VR entwickeln

#### 1 Tag

Einführung in die spezifischen Herausforderungen der immersiven Medien, Grundlagen für Methoden und Tools zur Produktentwicklung.

#### 2 Tage

Aufbauend: Vermittlung und Anwendung der Innovationsmethoden, Value Proposition Design und Prototyping

**Gebühren**

**Termine und Reservierung**

## Workshop 4

### Storytelling & Kommunikation Content und Formate für XR und VR

#### 1 Tag

Einführung in Innovationsentwicklung, Hintergrund und Anwendung von Tools zur Innovationsentwicklung und Implementierung im Unternehmen.

#### 2 Tage

Aufbauend: Vertiefende Einführung in Design Thinking und Anwendung des Value Proposition Canvas

**Gebühren**

**Termine und Reservierung**

# Workshop Modul 3 Fit für den XR /VR Markt

## Workshop 5

### Business Modelling für XR VR

#### 1 Tag

Mit XR- und VR-Produkten haben Produzenten das Potential neue Geschäfts- und Erlösmodelle zu generieren. Häufig liegen diese außerhalb des bisherigen Marktsegments. Der Workshop führt die Teilnehmer in digitale Geschäftsmodelle nach der Osterwalder et.al. Methode heran, die an der Universität St. Gallen entwickelt wurde und inzwischen erfolgreich weltweit eingesetzt wird.

#### Tools:

Businessmodell Canvas

**Gebühren**

**Termine und Reservierung**

## Workshop 6

### Marketing- und Kommunikationsstrategien für XR und VR

#### 1 Tag

Eine zielorientierte Strategie für Marketing und Kommunikation erhöhen die Erfolgchancen, ein XR/VR Produkt erfolgreich in einem Innovationsmarkt zu platzieren. Der Workshop zeigt die unterschiedlichen Marketingstrategien, KPIs und notwendigen Kommunikationsfaktoren für Innovationsprojekte.

#### Tools:

Marketingstrategien, Datengenerierung, agile Marketing- und Kommunikationsstrategien, für unterschiedliche Zielgruppen.

**Gebühren**

**Termine und Reservierung**