Protagonists – Future Creative Technologies

Diese Seite sammelt die Protagonist:innen der Reihe **„A Day in the Life of …“**. Die Geschichten beschreiben mögliche Arbeitswelten im Jahr 2035 und zeigen, wie Kompetenzen aus dem Feld *Creative Technologies* in sehr unterschiedlichen beruflichen und persönlichen Kontexten eingesetzt werden können.

Ziel ist ausdrücklich **nicht**, ein einzelnes zukünftiges Berufsbild zu definieren. Die verschiedenen Personen sollen vielmehr zeigen, wie sich technologische, gestalterische, gesellschaftliche und unternehmerische Kompetenzen unterschiedlich kombinieren können.

Kim

Arbeitsmodell: Selbstständig / projektbasiert
Kontext: International
Schwerpunkt: Creative Technology, interdisziplinäre Entwicklung
Arbeitsweise: Temporäre Teams, internationale Partner, wechselnde Projekte

Kim arbeitet als selbstständige Creative Technologist an der Schnittstelle von **Design, Software, Hardware, KI und Anwendung**. Sie arbeitet projektbasiert mit internationalen Teams, Kund:innen, Produzent:innen und lokalen Communities.

Ihre Arbeit besteht zunehmend weniger darin, einzelne Ergebnisse selbst zu produzieren. Stattdessen verbindet sie Disziplinen, bewertet automatisch erzeugte Ergebnisse, entwickelt Prototypen und übersetzt zwischen technischen und nichttechnischen Beteiligten.

Zentrale Themen:
Internationalität · Projektarbeit · KI · Open Source · Prototyping · Field Research · Systems Thinking · technologische Unabhängigkeit · interkulturelle Zusammenarbeit

→ A Day in the Life of Kim

Konrad

Arbeitsmodell: Unternehmer / Mitgründer
Firma: KNOT
Kontext: Regional verwurzelt, technologisch überregional tätig
Schwerpunkt: Smart Buildings, technische Systeme, Robotik

Konrad begann bereits während seines Creative-Technologies-Studiums mit kleinen Nebenjobs. Er schnitt Hecken, reparierte smarte Rasenmäher und half insbesondere älteren Menschen im Dorf bei Problemen mit WLAN, Smart-Home-Systemen und vernetzten Haushaltsgeräten.

Gemeinsam mit **Nils** und **Oskar** gründete er noch während des Studiums **KNOT**.

K = Konrad
N = Nils
O = Oskar
T = Thea, Konrads verstorbene Tante, aus deren Nachlass indirekt das erste Startkapital stammte.

KNOT entwickelte sich von einem lokalen Smart-Home-Service zu einem Unternehmen für komplexe technische Systeme. Heute arbeiten zwölf Personen auf einem alten Bauernhof im Münsterland.

Ein wichtiger Durchbruch war die Entwicklung eines Systems für einen großen deutschen Gebäudetechnikhersteller. Smartphone, Smartwatch und Smart Glasses ermöglichen es, komplexe technische

Zusammenhänge in Gebäuden sichtbar und verständlich zu machen.

Später übertrug KNOT diese Systemlogik unter anderem auf **autonome Feldroboter**.

Trotz internationaler Anfragen aus dem Silicon Valley, den VAE und Singapur entschieden sich die drei Gründer bewusst gegen eine aggressive internationale Expansion. Persönliche Gründe, Familie und die Frage nach einem sinnvollen Unternehmenswachstum spielen dabei eine zentrale Rolle.

Zentrale Themen:
Unternehmertum · regionale Verankerung · Smart Buildings · Robotik · Landwirtschaft · Hardware/Software · Human-Centered Design · Familie · bewusstes Wachstum · physische Realität vs. Simulation

→ A Day in the Life of Konrad

Unterschiede der bestehenden Protagonisten

	Kim	**Konrad**
Arbeitsform	selbstständig / projektbasiert	eigenes Unternehmen
Organisation	temporäre internationale Teams	festes Team mit ca. 12 Personen
Geografischer Kontext	international und mobil	regional verwurzelt
Arbeitsumgebung	wechselnde Orte und Projekte	alter Bauernhof / Werkstatt / Büro
Technischer Fokus	wechselnd je nach Projekt	Gebäude, Energie, Robotik, technische Infrastruktur
Persönlicher Schwerpunkt	Flexibilität und internationale Zusammenarbeit	Familie, Unternehmen und regionale Bindung
Zentrale Rolle	Verbindungen zwischen Disziplinen herstellen	komplexe physische und digitale Systeme integrieren
Grundhaltung	offen, experimentell, international	pragmatisch, unternehmerisch, bewusst nicht maximal wachstumsorientiert

Mögliche weitere Protagonist:innen

Die folgenden Personen sind bisher **Ideen für weitere Geschichten** und noch nicht ausgearbeitet.

Aylin – Urban Systems Engineer

Arbeitsmodell: Angestellt
Organisation: Kommune / Stadtwerke / öffentliche Einrichtung
Kontext: Stadt und öffentliche Infrastruktur

Aylin arbeitet an der Schnittstelle von **Mobilität, Energie, Gebäuden, öffentlichem Raum, Sensorik und digitalen Diensten**.

Ein typischer Arbeitstag könnte gleichzeitig Starkregen, ein Problem mit autonomen Verkehrssystemen und den Energieverbrauch öffentlicher Gebäude betreffen.

Ihre besondere Herausforderung liegt darin, dass technische Optimierung im öffentlichen Raum immer mit **Datenschutz, Barrierefreiheit, langfristiger Wartbarkeit, unterschiedlichen Interessen und politischen Entscheidungsprozessen** verbunden ist.

Mögliche Themen:
Smart City · öffentliche Infrastruktur · Energie · Mobilität · Resilienz · Datenschutz · Partizipation · Systems Thinking

Potenzial: Sehr guter Gegenpol zu Kim und Konrad, da Creative Technologies hier innerhalb einer öffentlichen Organisation eingesetzt wird.

Mara – Technology Integration Specialist im Krankenhaus

Arbeitsmodell: Angestellt
Organisation: Krankenhaus / Gesundheitsversorgung
Kontext: Medizintechnik, Pflege und digitale Infrastruktur

Mara arbeitet zwischen **Medizintechnik, IT, Pflegepersonal, Patient:innen und Gebäudetechnik**.

Sie entwickelt nicht primär medizinische Geräte, sondern sorgt dafür, dass unterschiedliche Systeme im tatsächlichen Krankenhausalltag sinnvoll zusammenarbeiten.

Mögliche Themen wären Wearables, Assistenzsysteme, Robotik, Indoor Navigation oder KI-basierte Patientenlogistik.

Die zentrale Frage wäre häufig nicht, was technisch möglich ist, sondern **was in einem sensiblen Nutzungskontext sinnvoll und verantwortbar ist**.

Mögliche Themen:
Health Technology · Human-Centered Design · Datenschutz · Ethik · Assistive Systems · KI · kritische Infrastruktur

Jonas – Technology Lead in der Produktion

Arbeitsmodell: Angestellt
Organisation: Mittelständisches Industrieunternehmen
Kontext: Produktion und digitale Transformation

Jonas arbeitet in einem etablierten Produktionsunternehmen, in dem alte Maschinen aus unterschiedlichen Jahrzehnten mit neuen digitalen Systemen zusammengebracht werden müssen.

Seine Aufgabe besteht nicht darin, alles Bestehende zu ersetzen. Stattdessen verbindet er **bestehende Maschinen, Sensorik, Robotik, Computer Vision, Datenanalyse und neue Interfaces**.

Ein wichtiger Teil seiner Arbeit besteht außerdem darin, die Menschen mitzunehmen, die seit vielen Jahren mit den bestehenden Produktionssystemen arbeiten.

Mögliche Themen:
Industrie 4.0 · Retrofit · Robotik · Computer Vision · Predictive Maintenance · Change Management · Mensch-Maschine-Kollaboration

Samira – Heritage Technology Specialist

Arbeitsmodell: Projektbasiert oder institutionell
Organisation: Forschung, Museum, Heritage Organisation
Kontext: Kulturerbe und Technologie

Samira arbeitet an historischen Orten und gefährdetem kulturellem Erbe.

Sie nutzt beispielsweise **LiDAR, Photogrammetrie, digitale Zwillinge, Datenbanken und interaktive Medien**, arbeitet gleichzeitig aber eng mit Archäolog:innen, Handwerker:innen und lokalen Communities zusammen.

Die zentrale Fragestellung lautet dabei: Ein technisch perfektes digitales Modell bildet zwar Geometrie ab – aber

nicht automatisch Bedeutung, Erinnerung oder kulturelles Wissen.

Mögliche Themen:
Cultural Heritage · LiDAR · Photogrammetrie · Digital Twins · Communities · Storytelling · kulturelle Verantwortung

Leonie – Climate Adaptation Technologist

Arbeitsmodell: Angestellt / projektbasiert
Organisation: Wasserverband, Kommune, Forschung oder Umweltorganisation
Kontext: Klima und Landschaft

Leonie arbeitet an technischen Lösungen für **Starkregen, Trockenheit, Hitze und sich verändernde Landschaftssysteme**.

Sensoren, Satellitendaten und KI liefern Modelle und Prognosen. Leonies Aufgabe besteht darin, daraus konkrete Maßnahmen für reale Orte zu entwickeln.

Ihre Arbeit findet deshalb sowohl am Rechner als auch unmittelbar draußen statt.

Mögliche Themen:
Climate Adaptation · Environmental Sensing · Daten · KI · Wasser · Landschaft · Resilienz · Field Research

Malik – Assistive Technology Designer

Arbeitsmodell: Angestellt, Forschung oder eigenes Studio
Kontext: Assistive Technology

Malik entwickelt technische Systeme für Menschen mit körperlichen oder altersbedingten Einschränkungen.

Viele Lösungen entstehen nicht als standardisierte Massenprodukte, sondern werden an konkrete Menschen und Situationen angepasst.

Dabei verbindet Malik **Sensorik, Interfaces, Smart Home, Wearables, Robotik, additive Fertigung und User Research**.

Die zentrale Frage lautet hier besonders deutlich:

Nicht: Was kann die Technologie?

Sondern:

Was hilft diesem Menschen tatsächlich?

Mögliche Themen:
Assistive Technology · Accessibility · Inclusive Design · Wearables · Smart Home · Robotik · Prototyping · Human-Centered Design

Mögliche Gesamtstruktur

Die Reihe könnte langfristig unterschiedliche Formen zukünftiger Arbeit gegenüberstellen:

Protagonist:in	Beruflicher Kontext	Kernthema
Kim	selbstständig / international	Arbeiten in Netzwerken und wechselnden Projekten

Protagonist:in	Beruflicher Kontext	Kernthema
Konrad	eigenes Unternehmen / regional	Integration physischer und digitaler Systeme
Aylin	Kommune / öffentlicher Dienst	Technologie und gesellschaftliche Infrastruktur
Mara	Krankenhaus	Technologie in einem hochsensiblen menschlichen Kontext
Jonas	Industrie	Transformation bestehender technischer Systeme
Samira	Heritage / Forschung	Technologie, Kultur und gesellschaftliche Bedeutung
Leonie	Umwelt / Klima	Technik als Teil ökologischer Systeme
Malik	Assistive Technology	Technologie ausgehend vom konkreten Menschen

Grundidee der Reihe

Die Geschichten sollen zeigen, dass *Creative Technologies* nicht auf ein einzelnes Berufsbild vorbereitet.

Die konkrete Technologie kann sich verändern.

Werkzeuge können verschwinden.

Neue Berufsbilder können entstehen.

Was bleibt, ist die Fähigkeit, unterschiedliche Wissensfelder miteinander zu verbinden, komplexe Systeme zu verstehen, neue Technologien kritisch einzusetzen und Lösungen unter realen Bedingungen gemeinsam mit anderen Menschen zu entwickeln.

Die zentrale Gemeinsamkeit der Protagonist:innen liegt deshalb nicht in ihrem Beruf.

Sie liegt in ihrer **Art zu arbeiten**.

From:
https://wiki.ct-lab.info/ - **Creative Technologies Lab | dokuWiki**

Permanent link:
https://wiki.ct-lab.info/doku.php/creative_technologies:a-day-in-the-life-of

Last update: **2026/09/17 07:56**