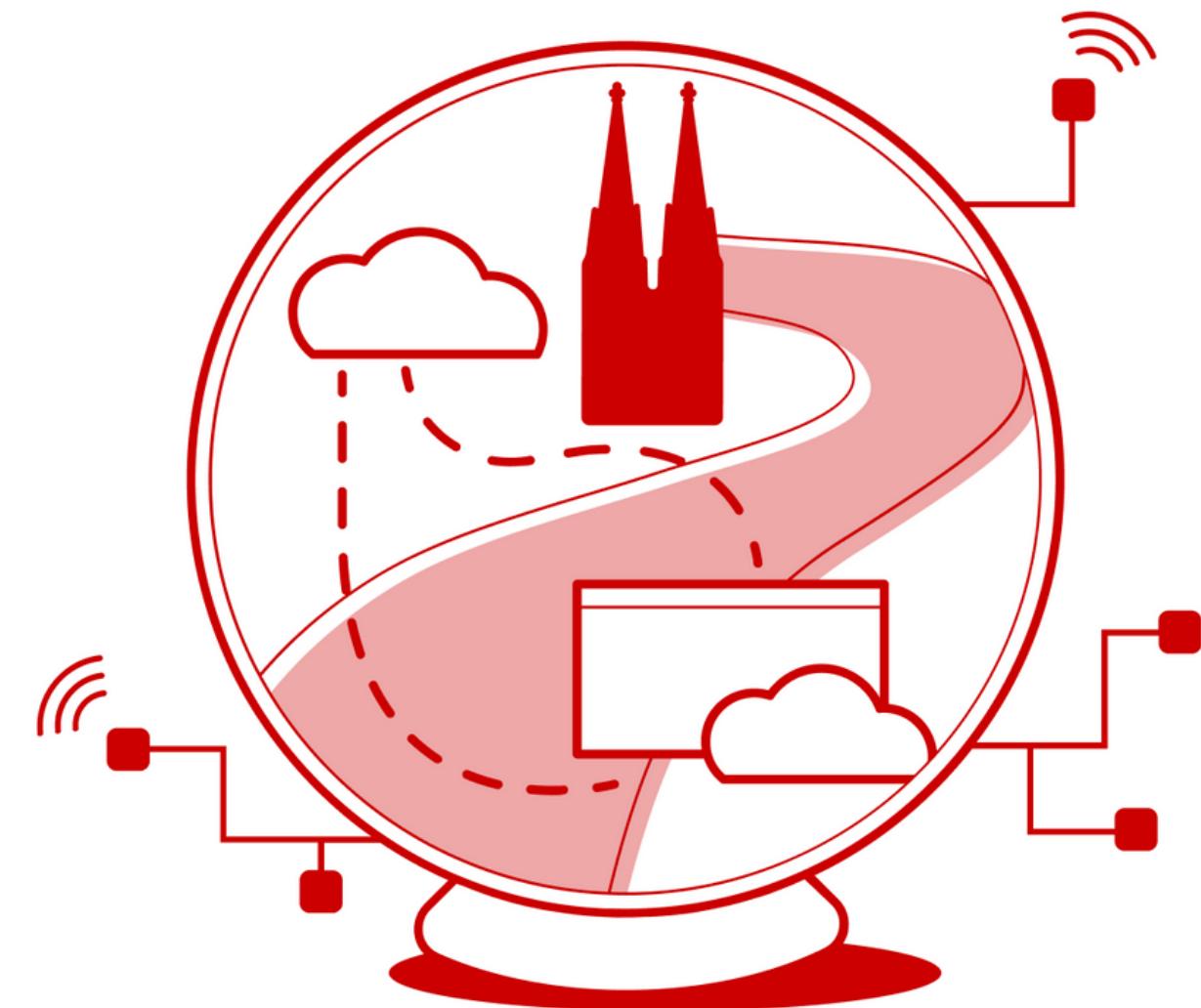




coco techlab

Workshops für Kinder und
Jugendliche, die
Technologien erlebbar
machen.



Ute Halupczok, Lisa Vogelsang
www.cocotechlab.com, @coco_techlab

Das Team



Wir sind Kommunikationsdesignerin und Innenarchitektin und kommen aus der Kommunikation im Raum für große Marken aus unterschiedlichsten Bereichen. In unserem beruflichen Hintergrund helfen wir Marken ihre Inhalte und Informationen auf emotionale und gut verständliche, manchmal spielerische Art und Weise erzähl- und erklärbar zu machen. Visuell, räumlich und interaktiv. Meist für temporäre Anwendungen wie Messen und Events.

Unser gemeinsames Interesse für Technologien und Gestaltung und das Bestreben die Zukunft der Smart City vor allem für Kinder und Jugendliche mitzudenken, motivieren uns, unser Projekt umzusetzen.

UTE HALUPCZOK

Ideengeberin

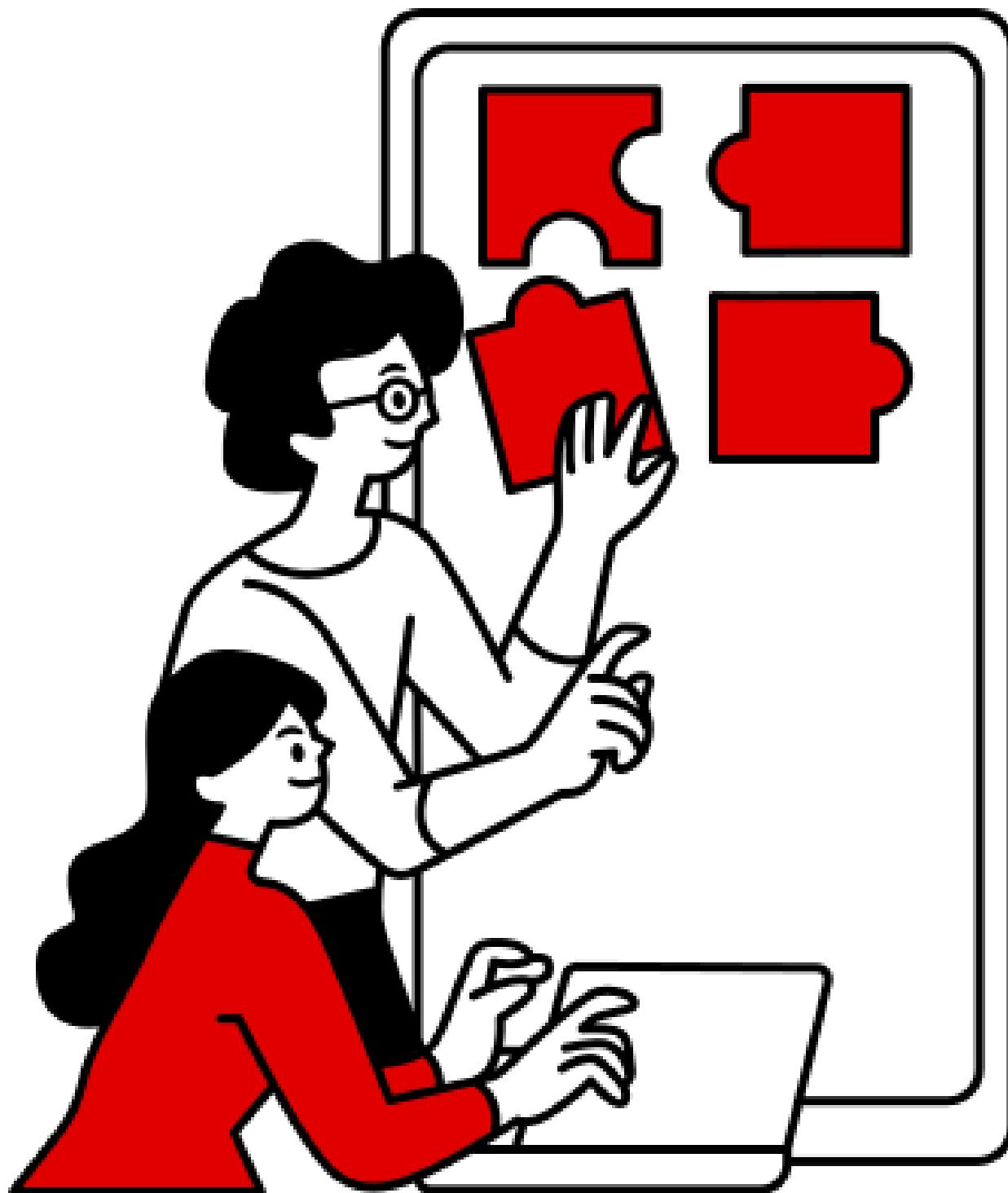
LISA VOGELSANG

Ideengeberin

WELCHES PROBLEM WIR LÖSEN

Wir schaffen niederschwelligen Zugang zu Technologien und machen diese durch selbständiges Anwenden und Erleben verständlich, damit Kinder die technologischen Lösungen nachvollziehen und gesellschaftliche Entwicklungen langfristig mit gestalten könnten.

Adressiert werden insbesondere Kinder und Jugendliche mit wenig Zugang zu Technologien sowie Institutionen und Einrichtungen wie Museen und Jugendzentren aber auch die Industrie für das Recruiting von Auszubildenden.



Wie wir es lösen

Mit dem Coco Techlab möchten wir digitale Technologien für Kinder und Jugendliche in erlebnisbasierten, multisensorischen, modularen Pop-up Events zugänglich machen. Diese Events beinhalten einen thematischen Rahmen als übergeordnete Klammer aus dem Bereich der Nachhaltigkeitsziele der UN (SGDs).

Die Events beinhalten in in sich geschlossenen Stories Informationen zu nachhaltigem Konsum, Ressourcenverbrauch, Mobilität, digitalen Technologien und weiteren relevanten Themen einer Smart City.

Die Stories bilden den roten Faden für einen Event und stellen ähnlich wie in einem Escape Room Spiel Aufgaben, die es zu lösen gilt.

Mit dem spielerischen Einsatz neuer Technologien wie Augmented Reality, Einplatinencomputer, 3D-Scannen, 3D-Drucken und vielfältigen kreativen Methoden wie Modellieren mit Knete, Tape Art, Siebdruck u.v.m. werden inhaltliche Stationen zu diesen Themen aufbereitet, die die Kinder und Jugendlichen interaktiv erleben und dann gestalten.

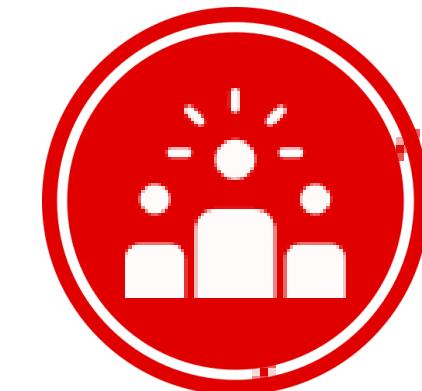


OKRs

Diese Objectives und Key Results kommunizieren unser Bestreben, geben Orientierung und schaffen Fokus

Erlebte Teilhabe und Selbstwirksamkeit

Mit Future Skills ausgestattete Kinder und Jugendliche werden aktiver Teil der Gesellschaft und innovative junge Erwachsene.



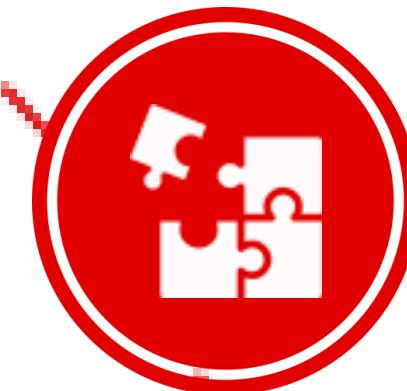
Spielerischer Zugang zu Technologie

Durch das Konzept werden die Kinder und Jugendlichen befähigt, mit den Technologien routiniert umzugehen und neue Lösungen für ihre Zwecke (Lernen) und die Gesellschaft zu entwickeln.



Junge Menschen als Multiplikator*innen

Junge Menschen können ihr Wissen mit anderen teilen und werden somit zu Botschaftern neuer Technologien und helfen Vorurteile gegenüber dieser Lösungen abzubauen.





Status Quo

USER RESEARCH

Wir haben Pädagoge*innen aus Wissenschaft und Praxis befragt und Erkenntnisse zu Ablauf, thematischem Aufbau und Altersgruppe für die ersten Pop-Up Events gewonnen.

BISHERIGE MEILENSTEINE

Interviews mit 5 Pädagoge*innen und Bildungswissenschaftler*innen durchgeführt.

Erste Prototypenidee konzipiert und visualisiert. Zeitliche Planung aufgesetzt sowie weitere Fördermöglichkeiten recherchiert. Erste Gespräche mit technischen Partnern.

WICHTIGE ERKENNTNISSE

Der Bedarf an spielerischer Heranführung an neue Technologien besteht auch bei den Pädagogen. Die User Research bei Kindern und Jugendlichen kann im Rahmen eines Test Events stattfinden. Die Hands-on Atmosphäre eines solchen Events fördert authentische Aussagen der jungen Zielgruppe. Test Events mit später ausführenden Pädagoge*innen werden im Vorfeld dazu durchgeführt.



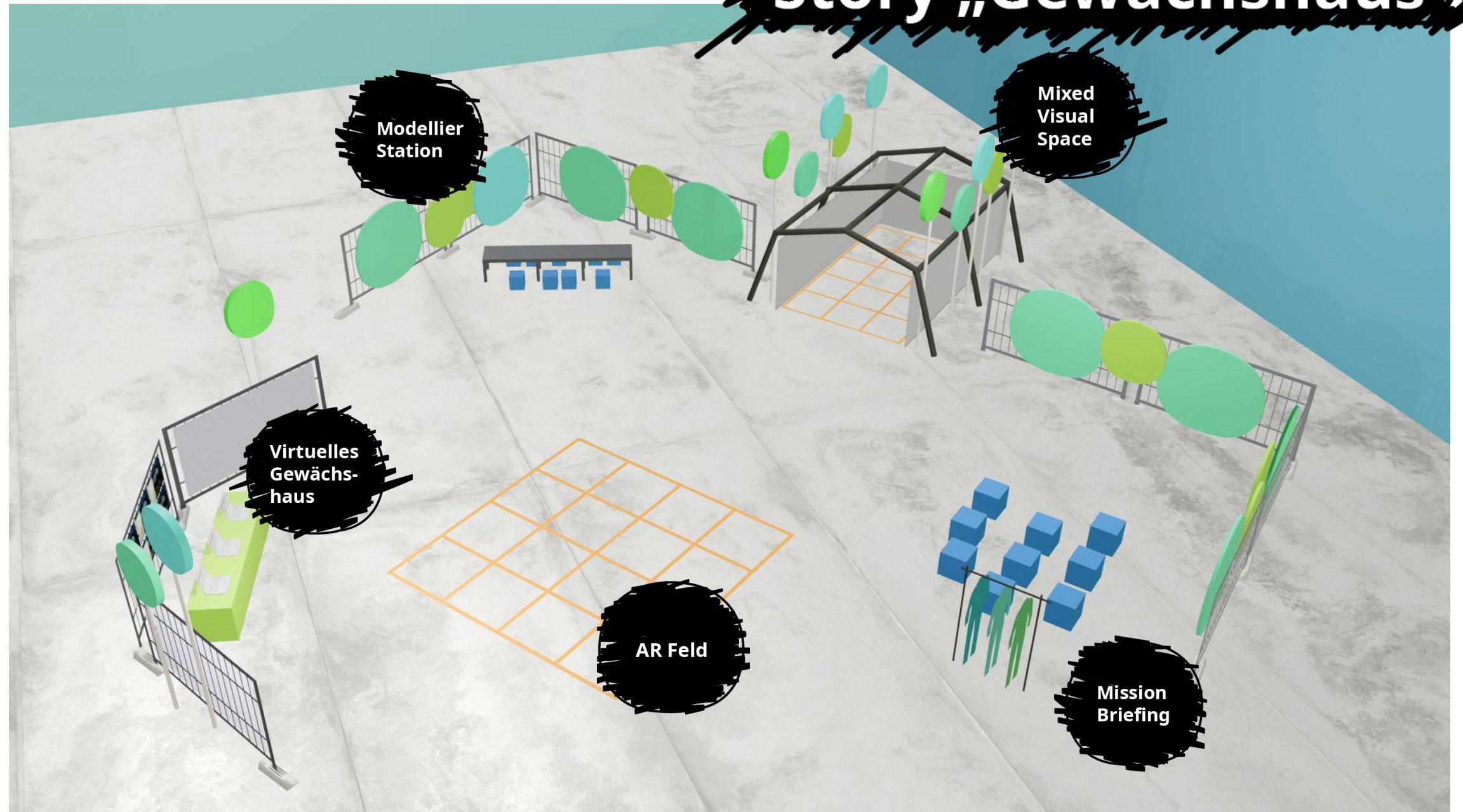
Erster räumlicher
Entwurf

Status Quo

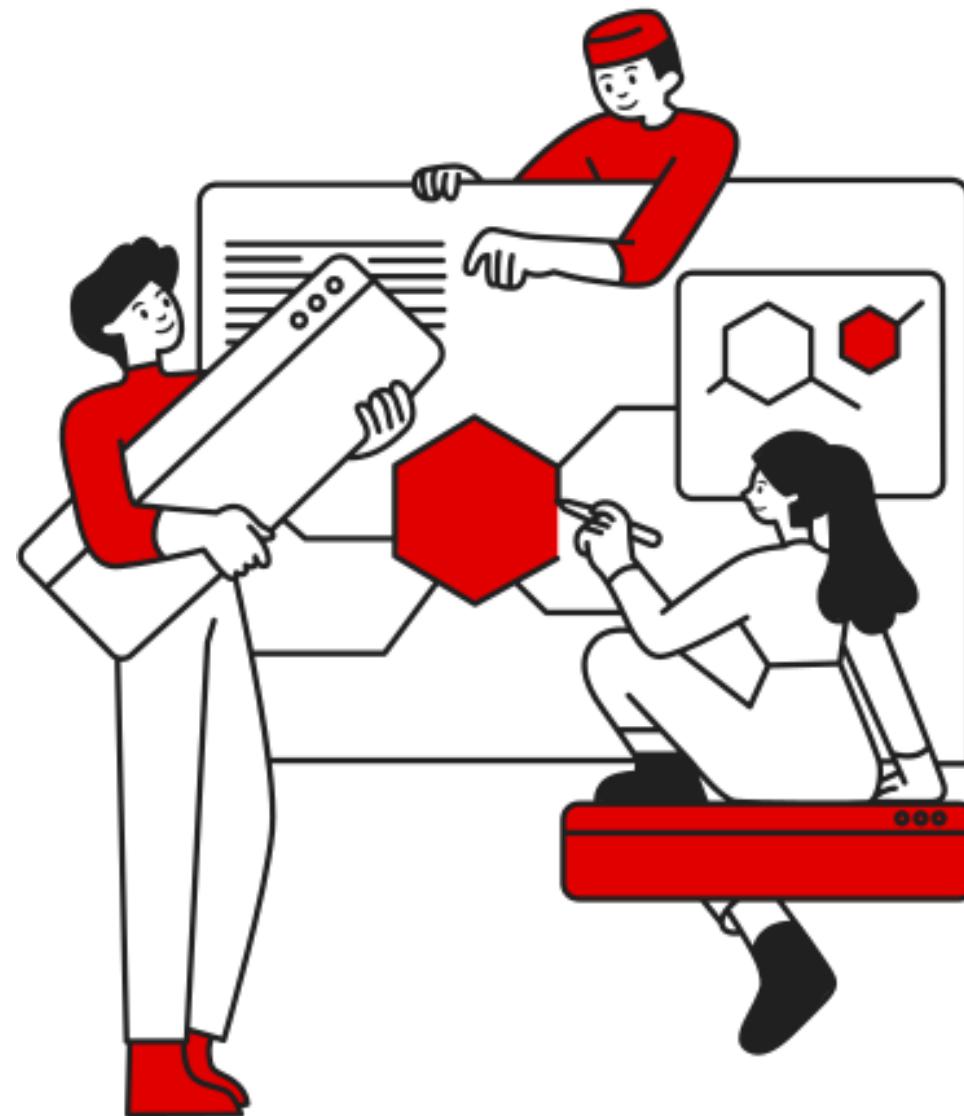


Set Up, „Grow“

Story „Gewächshaus“



NÄCHSTE SCHRITTE



Erstes thematisches Set-Up

- Gespräche mit kreativen Partner*innen zur übergeordneten Idee und der räumlichen und visuellen Gestaltung des Set-Ups
- Planung und Visualisierung des ersten Set-Ups
- Weitere Konzeption der ersten übergeordneten Story „Grow“

Technische Exponate

- Onboarding von Dienstleistern zur konzeptionellen und technischen Umsetzung
- Recherche nach Partner*innen für Sponsoring technischer Mittel

Weitere Ausarbeitung der Pitch Präsentation

- Für die weitere Ansprache von Partner*innen und Förderer*innen wird ein Pitch Deck entwickelt, dass die Idee, Strategie und die Umsetzung veranschaulicht
- Um die erweiterte Zielgruppe wie Institutionen und Industrie ins Boot zu holen wird eine strategisch erweiterte Präsentation erstellt

Wie ihr uns unterstützen könnt

Beschreibt kurz eure Herausforderungen und welche Art von Unterstützung ihr für Welche Ziele gebrauchen könnetet, über welche Art von Austausch ihr euch freut.

- 1 Kontakte zu Stiftungen und Förder*innen, die für uns interessant sind
- 2 Kontakte zu potentiellen Partner*innen aus Institutionen und Industrie aus dem Bereich MINT, die Interesse an jungen Menschen mit Future Skills haben
- 3 Werbung für unsere Idee über eigene Netzwerke

Vielen Dank!

Hier könnt ihr uns erreichen.
Wir freuen uns über Feedback.

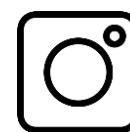


(0221) 980 45 475

www.cocotechlab.com



ute@cocotechlab.com
lisa@cocotechlab.com

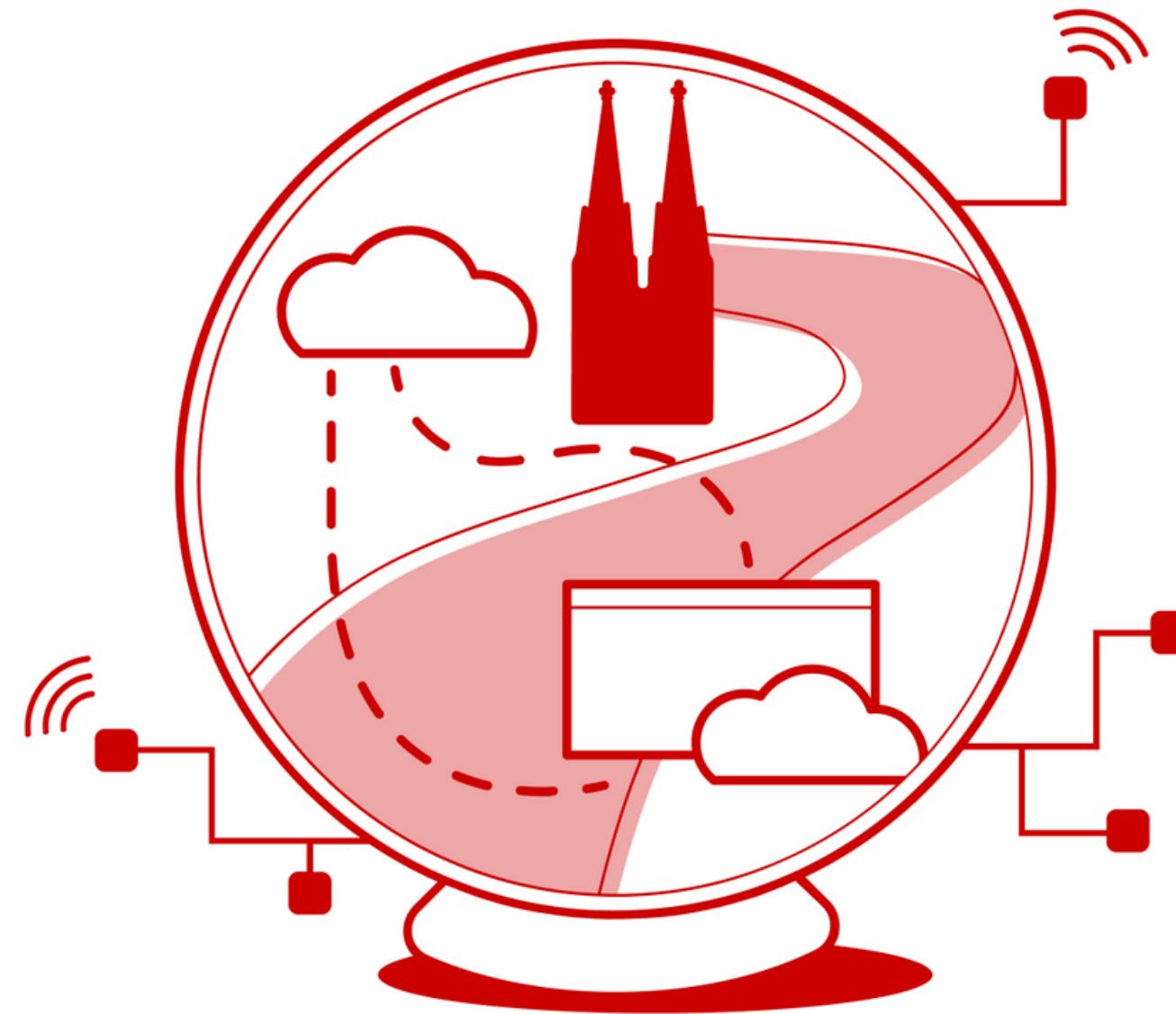


@cocotechlab

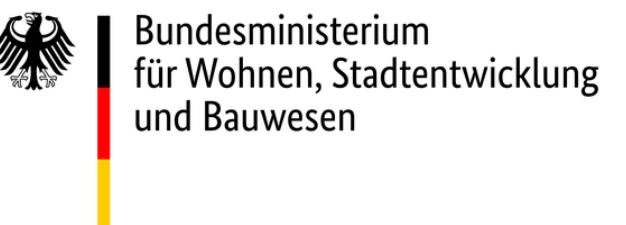


Startplatz Köln, Im Mediapark 5

Ein Projekt von



Gefördert durch:



KFW

aufgrund eines Beschlusses
des Deutschen Bundestages