











Design Institute  
of Technology  
Institute of  
HfG Offenbach

#### **Designpark**

Abschlussbericht 2018 / 2020

#### **Forschungsprojekt von**

Wirtschaftsförderung  
Stadt Offenbach am Main,  
Industrie und Handelskammer  
Offenbach am Main,  
Hessen Trade & Invest GmbH,  
Lehrgebiet Technische Produkte  
und Produktsysteme  
Prof. Frank Georg Zebner,  
Hochschule für Gestaltung (HfG)  
Offenbach am Main  
School of Design

#### **Herausgeber**

c/o  
Hochschule für Gestaltung (HfG)  
Offenbach am Main  
School of Design  
Prof. Frank Georg Zebner  
Schlossstrasse 31  
D-63065 Offenbach am Main

Offenbach am Main 08 / 2020

# INHALT

<b>1. Projekt</b>	<b>08</b>
1.1. Ausgangslage	09
1.2. Aufgaben und Ziele	12
1.3. Organisation	15
<b>2. Evaluierung</b>	<b>16</b>
2.1. Verlauf	17
2.1.1. 2018	17
2.1.2. 2019	19
2.1.3. 2020	26
2.2. Zielerreichung	28
<b>3. Ergebnisse</b>	<b>30</b>
3.1. Recherche und Analyse	31
3.1.1. Kriterienkataloge	38
3.1.2. Forschungsansatz	44
3.2. Kommunikation	49
3.2.1. Marke	52
3.2.2. Materialien	56
3.3. Vereinskonzert	64
3.4. Standortentwicklung	68
<b>4. Ausblick</b>	<b>74</b>
Impressum	78



# AUSGANGS- LAGE

Zwei Themenfelder waren als Ausgangssituation des Projekts „Designpark“ von besonderer Relevanz: zum einen die spezifische Situation des Standortes Offenbach am Main und zum anderen zukunftsrelevante Tendenzen und sogenannte Makrotrends.

## **Offenbach am Main**

Die Stadt Offenbach am Main liegt inmitten der Metropolregion Frankfurt Rhein-Main, der verkehrsgeographischen Mitte Deutschlands und Europas. Offenbach ist durch die Nähe zu den umliegenden Großstädten stets im Kontext des Gesamtgebiets zu betrachten, welches einen der größten Wirtschaftsräume in Deutschland bildet und zu den dynamischsten und leistungsstärksten in Europa gehört. Immer mehr Unternehmen siedeln sich im Rhein-Main-Gebiet an, darunter viele internationale Konzerne mit ihren Headquarters. Die Region zeichnet sich durch ihre Internationalität aus. In Offenbach am Main leben Menschen aus aller Welt miteinander und viele der gebürtigen Einwohner haben im Ausland gelebt.

Die optimale Verkehrsanbindung in Offenbach am Main und die Rhein-Main typische Internationalität bieten ausgezeichnete Bedingungen für eine überregionale Industrialität und Kommerzialisierung. Im Rahmen der gewerblichen Standortförderung geht es in Offenbach am Main darum, bestehende

Strukturen für die Zukunft zu stärken, vergangene Industriezeiten in ein neuartiges urban-industrielles Gefüge zu überführen und neue Potenziale auszuschöpfen. Bereits 2007 hat die Stadt Offenbach am Main untersuchen lassen, wie stark die sogenannte Kreativwirtschaft in der Stadt vertreten ist und ob diese in der Lage ist, die Zukunftsfähigkeit der Wirtschaft der Stadt positiv zu beeinflussen. Die Untersuchung hat verdeutlicht, dass Offenbach in der Rhein-Main-Region ein Hotspot der Kreativwirtschaft ist. Darüber hinaus stellte sich dieser Wirtschaftszweig als regional und überregional stark vernetzt heraus. Daher setzt sich die Stadt für das Fortkommen der Kreativwirtschaft als eines der zentralen Entwicklungsthemen am Standort ein. Elemente dazu sind zum einen die Vernetzung von Kreativunternehmen untereinander und zum anderen die Verknüpfung mit der „Realwirtschaft“ zur gegenseitigen Befruchtung und kooperativen Weiterentwicklung. Die zukunftsorientierte Stadt Offenbach am Main mit ihrer ausgeprägten und vernetzten Kreativwirtschaft und der Hochschule für Gestaltung bietet Unternehmen ein produktives, attraktives, zukunftsorientiertes und kreatives Arbeitsumfeld.

## **Zukunftsrelevante Tendenzen**

Digitalisierung, Künstliche Intelligenz, Urbanisierung, Mobilitäts- und

Umweltfragen: daran kommt niemand mehr vorbei. Die bevorstehenden Veränderungen führen zu neuen Aufgaben, nicht nur für Unternehmen. Es kommt darauf an, aus Risiken Chancen zu generieren. Mit seinen antizipatorischen Fähigkeiten ist Design in dieser Situation ein Impulsgeber für das Finden der richtigen Entscheidungen und zeigt frühzeitig an, wohin die bevorstehende Entwicklung gehen kann und gehen muss.

In der Entwicklung von Prozessen, Projekten und Produkten ging es bislang eher kleinteilig zu: man ging vom Jetzt-Zustand aus und arbeitete sich Schritt für Schritt an einzelnen Problemen ab. Design dagegen denkt von der Zukunft her und stellt die Frage, was in der Welt von morgen womöglich alles zusammengehören wird. Vieles, was heute als spezielles Problem oder individuelle Aufgabe erscheint, wird bei genauer Betrachtung als durchgehender Themenkomplex erkannt. Gefragt sind Querverbindungen, Kooperationen und neue Gesamtaussichten.

Im englischsprachigen Raum steht der Begriff „Design“ als Synonym für das technische und gestalterische Entwerfen von Zukunft sowie für die Entwicklung, die Darstellung und die Produktion von Innovationsprozessen, -projekten und -produkten. Die Designfähigkeit basiert auf wissenschaftlichem, konkretem und gestaltungs-methodischem Wissen und erkenntnistheoretischer Forschung. In zahlreichen systemischen und kommunikativen Entwicklungsprozessen

sind Designentwürfe Konkretisierungen, Visualisierungen und Materialisierungen von Gedanken, durch die Ideen konzeptionell und konstruktiv überprüft werden können. Design ist auf Handlungsprozesse ausgerichtet und bedeutet Entwerfen für den vernünftigen Gebrauch. Es reicht in alle Bereiche des täglichen Lebens hinein und betrifft ebenso Bereiche der Kreativwirtschaft, die in Ausrichtung und Anwendungen nicht zwingend dem Teilmarkt der Designwirtschaft angehören müssen. Der Begriff des Designs deckt damit weitestgehend auch den Bereich ab, der in Offenbach als „Kreativwirtschaft“ gefördert und verstärkt wird. Dem Thema des Designs ist eine übergeordnete und öffnende Rolle zuzuschreiben.

Hintergrund eines interdisziplinären offenen Designansatzes ist, dass Unternehmen durch die sich ständig verändernden sozialen, wirtschaftlichen und technologischen Entwicklungen zunehmend in Anpassungsdruck geraten – etwa durch fehlenden Zugang zu Forschungseinrichtungen oder zu Humankapital (Stichwort: Fachkräftemangel). Auch kann es zu Lock-In-Effekten (Stichwort: Innovationsstopp) in Unternehmen oder ganzen Branchen kommen, die im schlimmsten Fall existenzbedrohend sein können. Der Umgang mit einem weitreichenden und umfassenden Designbegriff bietet die Möglichkeit spezifische Themen interdisziplinär und agil anzugehen und kann Unternehmen helfen, zukunftsfähiger zu werden.

## Ausgangslage

Offenbach am Main ist durch seine Lage und seine Stärke in der Kreativwirtschaft der passende Ort, um die Fäden aus der Region interdisziplinär zusammenlaufen zu lassen und sie international zu vernetzen. Mit dem Fokus auf einem umfassenden Designansatz für Unternehmen, Forschung und Entwicklung könnte hier das Rhein-Main-Gebiet insgesamt als Ort für Design, Technologie, Innovation und Zukunft gestärkt werden.



City Tower Offenbach

Quelle: [www.pixabay.com](http://www.pixabay.com)



# AUFGABEN UND ZIELE

## Aufgabenstellung

Das Lehrgebiet Technische Produkte und Produktsysteme unter Leitung von Prof. Frank Georg Zebner im Fachbereich Design an der Hochschule für Gestaltung Offenbach am Main mit seiner nationalen und internationalen Vernetzung in Wissenschaft und Wirtschaft wurde als idealer Partner für ein gemeinsames Projekt zur Förderung und Sichtbarmachung des Designstandorts Offenbach am Main identifiziert. Das Projekt „Designpark“ wurde darauf ausgerichtet, dass möglichst viele gut vernetzte Kooperationspartner ein gemeinsames Vorhaben ins Leben rufen und es aktiv unterstützen.

Die Aufgabenstellung für das Lehrgebiet Technische Produkte und Produktsysteme bestand darin:

1. durch wissenschaftliche Forschung einen sichtbaren Beitrag zur Diskussion des Themas Design zu leisten;
2. durch angewandte Innovationsforschung und -entwicklung Zeichen der Zukunftsorientierung zu setzen;
3. den Designstandort Offenbach bekannt zu machen;
4. Designprojekte nach Offenbach am Main zu holen;
5. Kreativ-, Technologie- und Serviceunternehmen der Branche anzuziehen;

6. Partner aus der Wirtschaft für den Standort zu gewinnen;
7. einen räumlich sichtbaren Ort des Designs zu etablieren;
8. einen Designort zu entwickeln, der mit „Designpark“ nicht nur einen attraktiven (also anziehenden) Namen trägt, sondern dies in ein sowohl stadtplanerisches als auch architektonisches Gesamtgefüge bringt.

Die Aufgaben 1. und 2. waren hauptsächlich auf **wissenschaftliche Arbeit** ausgerichtet. Die Punkte 3. bis 6. betrafen die Themen **Standortmarketing und Ansiedlungsaktivitäten**. Bei den Aufgaben unter 7. und 8. handelte es sich zusammengefasst um **Standortentwicklung**.

Es war ebenso Aufgabe, sich – in Kooperation mit den Projektpartnern und unter Berücksichtigung der Ausgangslage – mit Fragestellungen der Gewerberaumentwicklung für Innovations-, Technologie- und Designparks designforschend zu beschäftigen.

Darauf aufbauend war die Aufgabe, dass sich das Design- und Forschungsprojekt „Designpark“ im Lehrgebiet Technische Produkte und Produktsysteme neben der Förderung und Sichtbarmachung des Designstandorts Offenbach, ebenfalls konkret mit der Entwicklung eines zukunftsorientierten Konzeptes zur Vermarktung von gewerblichen,

wissenschaftlichen und zukunftsweisenden Räumen und Angeboten für design- und technologieorientierte Unternehmen vor dem Hintergrund gesellschaftlichen und industriellen Wandels durch die sogenannten Makrotrends befasste.

Das Projekt war auf drei Jahre angelegt – beginnend am 01. April 2018.

## Zielvorstellung

Das Projekt Designpark war auf eine nachhaltige wirtschaftliche und soziale Prosperität des Standorts Offenbach am Main ausgerichtet. Das Ziel war, mithilfe der Ergebnisse und Ideen design- und technologieorientierte Unternehmen für den Standort Offenbach am Main zu gewinnen und durch ein zu erarbeitendes Forschungskonzept Zukunftsthemen gemeinsam, gefördert und agil anzugehen.

Die folgenden Zielsetzungen spiegeln die Einzelziele der Projektpartner wider. So war das Engagement der **Stadt Offenbach am Main** stark darauf ausgerichtet, schon in der Projektlaufzeit durch permanente Kommunikation regional, überregional und international den Designstandort Offenbach sichtbar und bekannter zu machen (Standortmarketing) und damit die Grundlagen für Neuansiedlungen zu verbessern (Ansiedlungsaktivitäten).

Die **IHK Offenbach am Main** unterstützte das Projekt, um damit ihren Mitgliedsunternehmen Chancen der Partizipation (inhaltlich und räumlich) am zukunftsorientierten Thema Design und Designpark zu ermöglichen (Standortentwicklung). Diese Unterstützung hatte in der Hauptsache zwei Gründe. Zum einen war der IHK daran gelegen, die Entwicklung des im Masterplan Offenbach am Main als Innovationscampus beschriebenen Areals zu unterstützen. Zum anderen sollte das Projekt die Innovationsfähigkeit der mittelständischen Wirtschaft in Stadt und Kreis Offenbach durch Vernetzungsmöglichkeiten sowie Zugang zu Wissen und weiteren Ressourcen erhöhen.

Für die **Hessen Trade and Invest GmbH** war die Unterstützung des innovativen Projekts Designpark vor allem wichtig, um aus den Ergebnissen Rückschlüsse für Hessen zu ziehen und die Zukunftsfähigkeit Hessens im Thema Design zu stärken (Standortentwicklung).

Vor dem Hintergrund der Standort- und Nachwuchsförderung war es für das **Lehrgebiet technische Produkte und Produktsysteme** von besonderem Interesse, einen Ort und ein Gefüge für Design, Technologie und Innovation zur kooperativen Entwicklung von Zukunft zu erzeugen (Standortentwicklung). Aus Perspektive des Lehrgebiets Technische Produkte und

Produktsysteme mit angebundenem Design Institute of Technology war das Ziel, durch einen solchen Ort eine Zukunftsperspektive für Stadt und Land ebenso wie für junge hochqualifizierte Absolventen der hessischen Hochschulen zu erzeugen (Ansiedlungsaktivitäten).

Kurzfristiges Ziel war auch, innerhalb der Projektlaufzeit weitere Partner aus der Industrie und Privatwirtschaft oder dem institutionellen Bereich an das Vorhaben anzubinden, um interdisziplinäre Forschungsprojekte und kooperative Innovationsvorhaben zu initiieren.

#### Arbeitsplatz

Quelle: [www.pixabay.com](http://www.pixabay.com)

#### Designpark

Abschlussbericht 2018 / 2020

#### 1. Projekt

# ORGANISATION

Für das Vorhaben „Designpark“ schlossen sich die Wirtschaftsförderung der Stadt Offenbach am Main, die IHK Offenbach am Main und die Hessen Trade and Invest GmbH (HTAI) und das Lehrgebiet Technische Produkte und Produktsysteme im Fachbereich Design an der Hochschule für Gestaltung Offenbach am Main als **Projektpartner** zusammen.

Die Lenkungsgruppe des Design- und Forschungsprojekt „Designpark“ steuerte und koordinierte die organisatorischen und inhaltlichen Vorbereitungen für die Arbeit der Forschung. Sie beriet über die strategischen Ausrichtungen der Projekthinhalte und übernahm einzelne Arbeits- und Akquiseaktivitäten, um Partner aus der Industrie, der Privatwirtschaft und dem institutionellen Bereich zu gewinnen.

Die teilnehmenden Personen im Lehrgebiet Technische Produkte und Produktsysteme an der Hochschule für Gestaltung Offenbach am Main durften in der **Forschung** ihre Schwerpunkte selbst setzen und wurden von Prof. Frank Georg Zebner und der Lenkungsgruppe moderiert und gesteuert. Im Lehrgebiet Technische Produkte und Produktsysteme an der Hochschule für Gestaltung Offenbach am Main wurde **Lina Djouiai** als Senior Designerin mit der Projektleitung beauftragt.

#### Lenkungsgruppe

##### Jürgen Amberger

Amtsleiter  
Wirtschaftsförderung  
und Liegenschaften  
Stadt Offenbach am Main

##### Frank Achenbach

Mitglied der Geschäftsführung  
Industrie und Handelskammer  
Offenbach am Main

##### Frank Irmischer

Bereichsleitung Innovation  
Industrie und Handelskammer  
Offenbach am Main

##### Dr. Carsten Ott

Abteilungsleiter  
Technology & Innovation  
Hessen Trade and Invest GmbH

##### Prof. Frank Georg Zebner

Lehrgebiet Technische Produkte  
und Produktsysteme  
Dekan Fachbereich Design  
Hochschule für Gestaltung  
Offenbach am Main

##### Prof. Dr. Martin Gessmann

Kultur- und Techniktheorien  
Hochschule für Gestaltung  
Offenbach am Main



## Projektphase 01

### Wissenschaftliche Arbeit

---

#### Aktivitäten

1. Recherche und Analyse
  2. Konzepterstellung
  3. Kriterienkataloge
  4. Projektpräsentation
- 

Die erste Projektphase war auf die wissenschaftliche Arbeit zur Konzept- und Ideenentwicklung ausgerichtet. Sie begann mit der Analyse regionaler, nationaler und globaler Technologie-, Innovations-, Kreativ- und Designzentren. Hierzu zählten unter anderem folgende Einrichtungen:

- › Werk1 (München, GER),
- › Unternehmertum (München, GER),
- › MIT (Boston, USA),
- › Highline (New York, USA),
- › 798 (Peking, CHI),
- › 1933 (Shanghai, CHI),
- › die de:hubs (GER),
- › die FinTech Hubs (GER),
- › TechQuartier (Frankfurt, GER),
- › Aalto Design Factory (Espoo, FIN),
- › ARTC (SGP),
- › HUB 31 (Darmstadt, GER),
- › Strasczeg Center (München, GER),
- › Euref Campus (Berlin, GER),
- › Futurium (Berlin, GER),
- › RTWH Aachen Campus (Aachen, GER),

- › Haus der Statistik (Berlin, GER) und
- › Inhouse Labs der Industrie.

Einige der Einrichtungen konnten durch Exkursionen einer genaueren Betrachtung und Analyse unterzogen werden. Besonderes Augenmerk lag dabei auf design- und innovationsrelevanten Organisationsstrukturen und den urbanen Begebenheiten vor Ort.

In der Folge wurden für Unternehmen zukunftsrelevante Makrotrends analysiert. Hierzu lassen sich mitunter folgende Entwicklungen aufzählen:

- › Urbanisierung,
- › Kulmination des Wissens,
- › Wertewandel,
- › Klimawandel,
- › Erderwärmung,
- › Digitalisierung,
- › Konnektivität,
- › Vernetzung,
- › usw.

Auf der Grundlage von wirtschaftswissenschaftlichen Theorien zu innovativen und disruptiven Entwicklungen sowie verschiedenen Architekturtheorien zur nachhaltigen urbanen Industrie- und Raumentwicklung mit dem Fokus auf dem Mensch wurde daraufhin unter dem Titel „Designpark“ ein Konzept entworfen, welches auf einem umfassenden Designforschungsansatz (S. 42) beruht – dem Full Design Approach (FDA).

Durch den spezifischen Designansatz wurden sowohl angewandte Innovationsforschung und -entwicklung unter einem offenen Designbegriff etabliert als auch ein Zeichen der Zukunftsorientierung gesetzt.

Die Ergebnisse wurden durch die Lenkungsgruppe und das Forschungsteam auf einen räumlichen und programmatischen Kriterienkatalog übertragen, sodass bis Ende des Jahres 2018 eine erste Projektpräsentation zur externen Kommunikation fertiggestellt wurde.

# 2019

## Projektphase 02

### Standortmarketing und Ansiedlungsaktivitäten

#### Aktivitäten

1. Markenentwicklung
2. Keyvisuals
3. Periodikum 01 2019
4. Webseite
5. Onepager
6. Werbematerialien
7. Öffentliche Umfragen
8. Lokale, nationale, internationale Präsentationen

Die zweite Projektphase galt dem Standortmarketing und Aktivitäten zur Neuansiedlung und Akquisition von Unterstützern.

Um das Designpark Konzept und die entwickelten Ideen potentiellen weiteren Partnern aus der Industrie, der Privatwirtschaft und dem institutionellen Bereich vorzustellen, wurde eine eigene Marke und konzeptspezifische Kommunikation entwickelt. Es entstanden Keyvisuals und Werbematerialien, die neben persönlichen Einzelgesprächen auf verschiedenen öffentlichen Veranstaltungen präsentiert wurden. Insgesamt konnte so das Thema Designpark ca. 730 interessierten Personen und Teilnehmern

**Offene Wege**  
CAA Campus Hangzhou



**Designpark**  
Abschlussbericht 2018 / 2020  
2. Evaluierung

**Forschung**  
MIT Media Lab Boston



**Designpark Stand**  
Hessischer Kreativwirtschaftstag



**Designpark Umfrage**  
Hessischer Kreativwirtschaftstag





von Veranstaltungen präsentiert werden.

Die öffentlichen Auftritte wurden genutzt, um die Ideen und Ergebnisse in Form einer Umfrage mit dem Publikum vor Ort zu prüfen und Konzeptanpassungen vorzunehmen. Das Konzept Designpark wurde auf folgenden Veranstaltungen mit eigenem Stand thematisiert:

- › Kreativwirtschaftstag der Kreativwirtschaft Hessen (Frankfurt am Main, 10.05.2019), ca. 60 Personen am Stand;
- › Design to Business

Jahreskonferenz (Offenbach am Main, 23.05.2019), ca. 40 Personen am Stand;

- › Rundgang der HfG Offenbach (Offenbach am Main, 12.07.2019), ca. 80 Personen am Stand sowie
- › ITCS Tech Konferenz (Frankfurt am Main, 03.12.2019), ca. 30 Personen am Stand.

Die Auswertung der Befragungen der vor Ort getätigten Umfragen zeigte, dass das Designpark Konzept die relevanten Schwerpunkte aus Sicht der Befragten vollständig abdeckte. Aus all den Aktivitäten ergaben sich fünf konkrete Kontakte zu Unternehmen,

die eine finanzielle und inhaltliche Beteiligung in Aussicht stellten.

Außerdem wurde das Designpark Konzept durch die Projektpartner bei potenziellen Interessenten vorgestellt. Neben nationalen und internationalen Firmen waren darunter folgende hessische Unternehmen und Institute:

- › Samson AG (Frankfurt am Main)
- › Dematic GmbH (Heusenstamm)
- › Procter & Gamble (Kronberg)
- › Chery Automobile (Rauheim)
- › mato GmbH & Co. KG (Mühlheim am Main)
- › Museum Angewandte Kunst (Frankfurt am Main)
- › Deutsches Ledermuseum (Offenbach am Main)
- › Haack Partnerschaftsgesellschaft mbB (Offenbach am Main)
- › Procter & Gamble (Kronberg)
- › Merck (Darmstadt)
- › Lufthansa Cargo (Frankfurt am Main)
- › Danfoss (Offenbach am Main)
- › HDW Partner GmbH (Offenbach am Main)
- › Hyundai Europe (Offenbach am Main)
- › Honda R&D (Offenbach am Main)
- › Credit Plus Bank AG (Offenbach am Main)
- › Jöckel Innovation Consulting GmbH (Darmstadt)
- › IHK Präsidium (Offenbach am Main)

Beim Immobilienfrühstück der Stadt Offenbach am Main wurden die Ideen 150 Teilnehmern präsentiert, wodurch sich die erste Unterstützungszusage ergab. Bei 20 Vorträgen zur Wirtschaftsförderung der Stadt wurde das Designpark Konzept mit ca. 200 regionalen Teilnehmern diskutiert. Bei

40 Einzelgesprächen mit Investoren konnte das Projekt vorgestellt werden. Der erstellte Onepager ging postalisch an 50 Unternehmen lokal und überregional. Es wurden insgesamt ca. 100 Periodika versendet. Ebenso war eine Projekt- und Konzeptpräsentation bei acht internationalen Hochschulen in China, den Vereinigten Arabischen Emiraten, Südkorea und Japan möglich, um internationale Kooperationen zu akquirieren. Die Projekt- und Konzeptpräsentation erreichte so ca. 200 internationale Akteure.

Die Resonanz war ohne Ausnahme positiv. Die Erfolge führten dazu, dass bereits Mitte des Jahres 2019 Planungen für eine feste Organisationsform aufgenommen wurden, die eine inhaltliche und finanzielle Beteiligung von Partnern aus der Wirtschaft bündeln sollte. Die Lenkungsgruppe untersuchte unter Einbindung juristischer Unterstützung, welche Organisationsform Unternehmen die beste, effizienteste und wirtschaftlich sinnvollste Form der Beteiligung ermöglichen würde. Ergebnis der umfassenden Untersuchung war die Erkenntnis, dass ein Verein „Designpark e.V.“ die beste Möglichkeit einer Beteiligung bieten würde. Gemeinsam mit der Fa. Haack Partnerschaftsgesellschaft mbB wurde die Satzung entworfen und die Gründung des Vereins initiiert. Das Ziel war es, Anfang 2020 die Gründung umzusetzen, denn erst mit der formellen Organisationsform für Idee und Projekt würde es möglich werden, das Netzwerk zu erweitern und gemeinsame Projektformate zu Zukunftsthemen in den Kernbereichen der bestehenden Marktrends, besonders der Künstlichen Intelligenz, anzugehen.



Designpark Präsentation  
DIDI School of Design Dubai



Designpark Präsentation  
GIDC Shunde

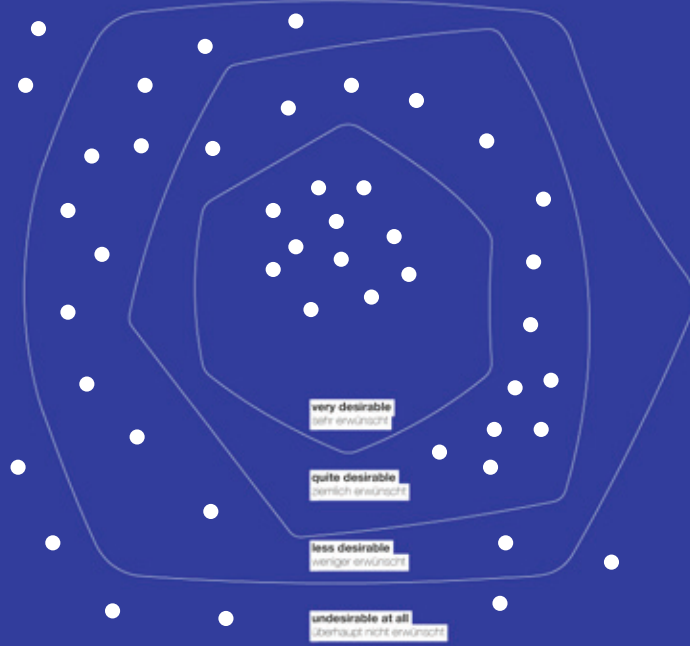


Designpark Präsentation  
National University Seoul

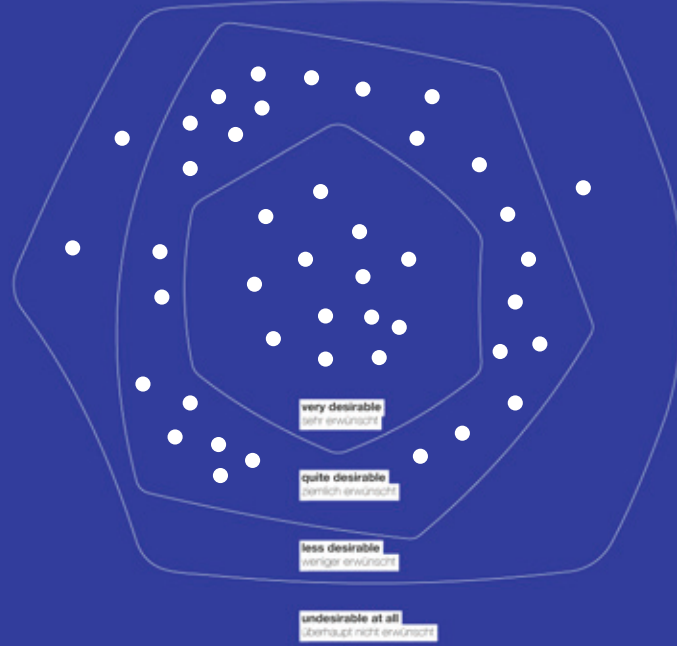
# Urban Planning

Urbane Planung

**Density of Buildings**  
Dichte Bebauung



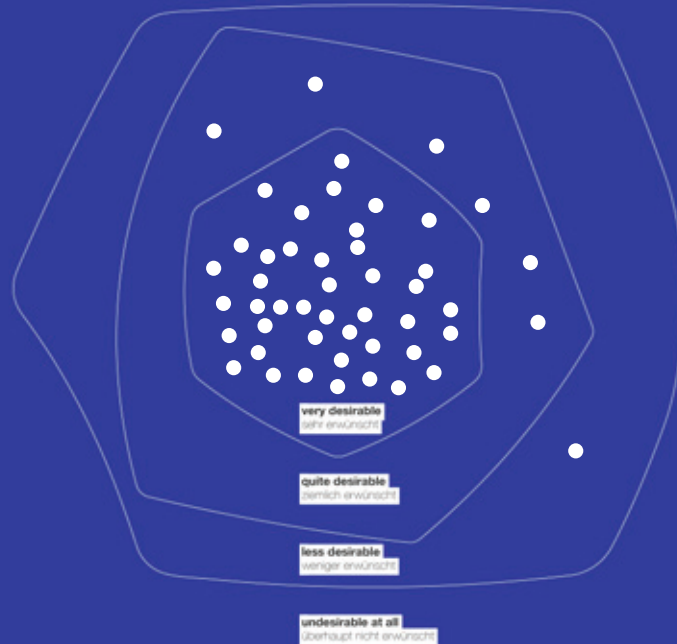
**Small-Scale Planning**  
Kleinteilige Planung



**Architecture of the Future**  
Architektur der Zukunft



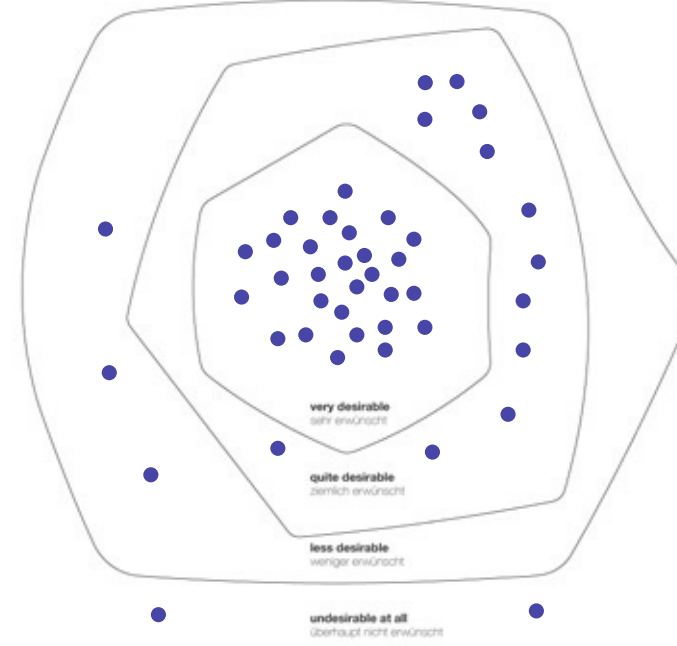
**Public Connection (S-Bahn, Tram, ...)**  
Öffentliche Anbindung (S-Bahn, Straßenbahn, ...)



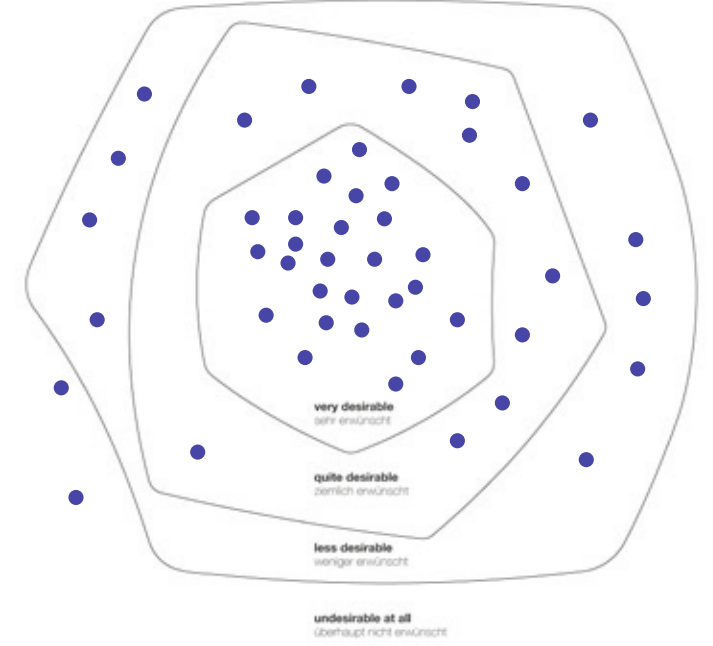
# Rooms and Institutions

Räumlichkeiten und Einrichtungen

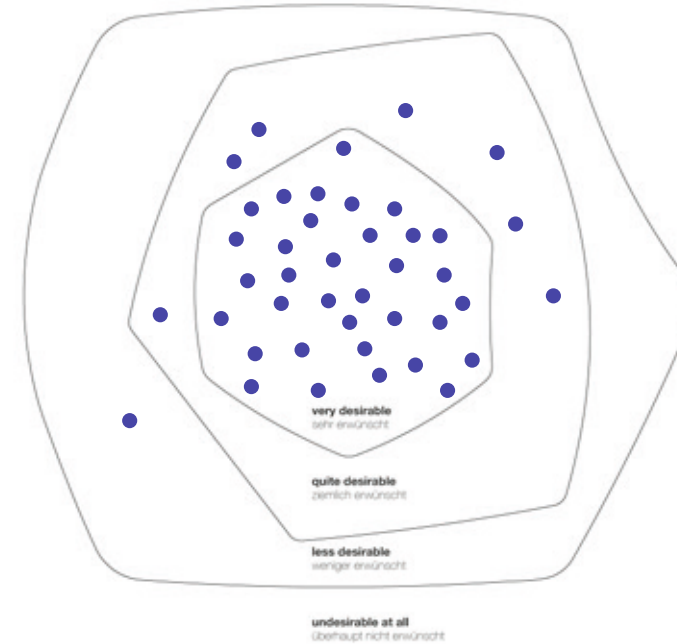
**Meeting Rooms**  
Besprechungsräume



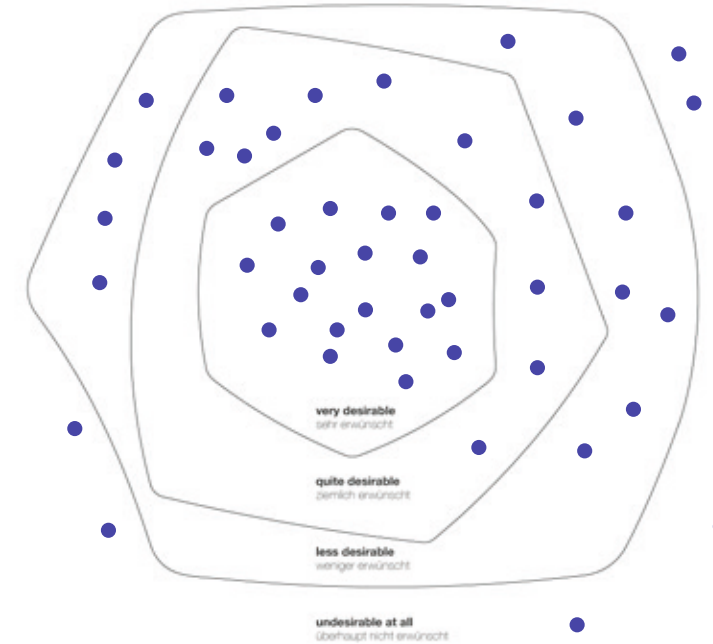
**Separate Workspaces**  
Getrennte Arbeitsräume



**Workshops**  
Werkstätten



**Sports (Gyms, Studios, ...)**  
Sport (Hallen, Studios, ...)

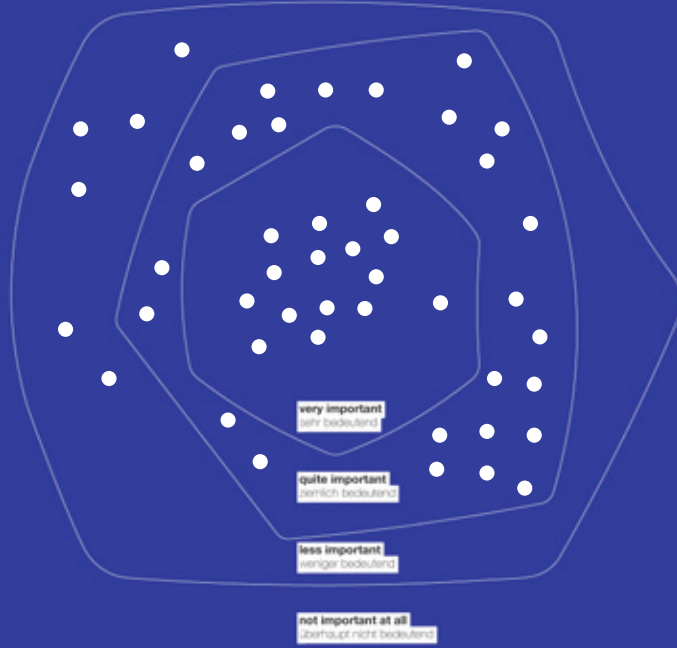




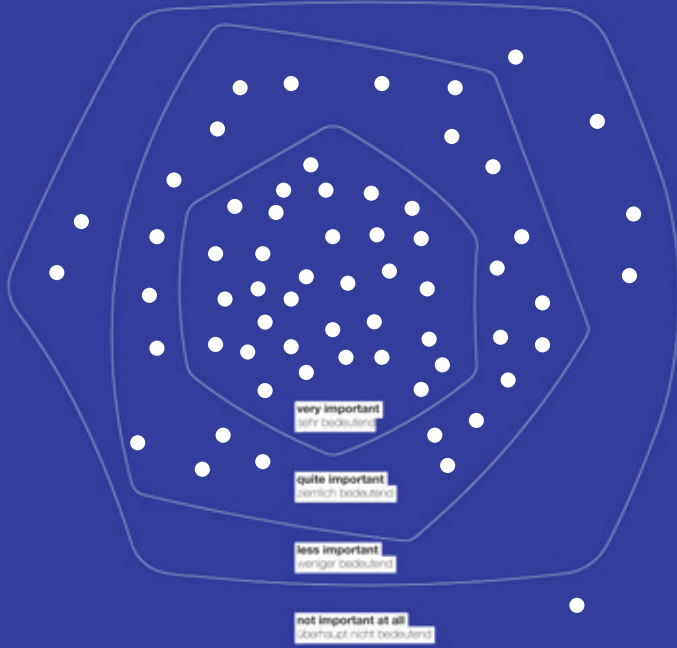
# Technological Issues

## Technologische Themen

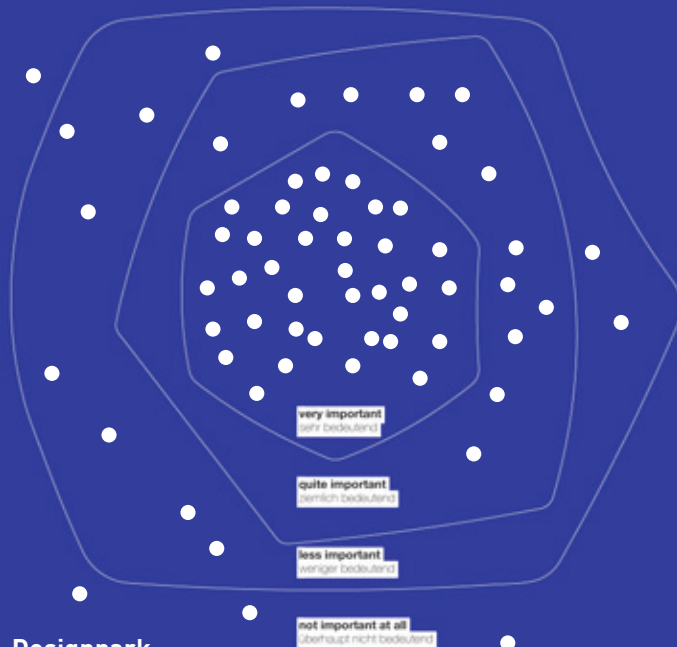
**Robotics**  
Robotik



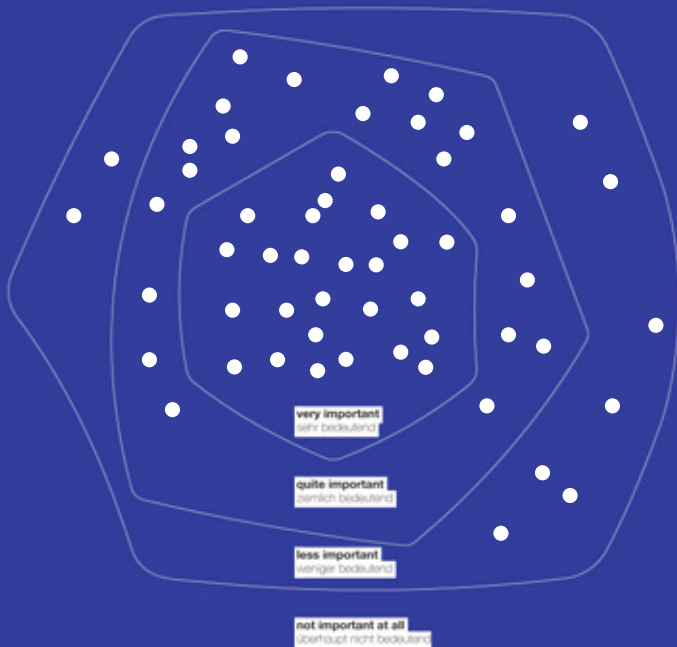
**Digitisation**  
Digitalisierung



**Artificial Intelligence**  
Künstliche Intelligenz



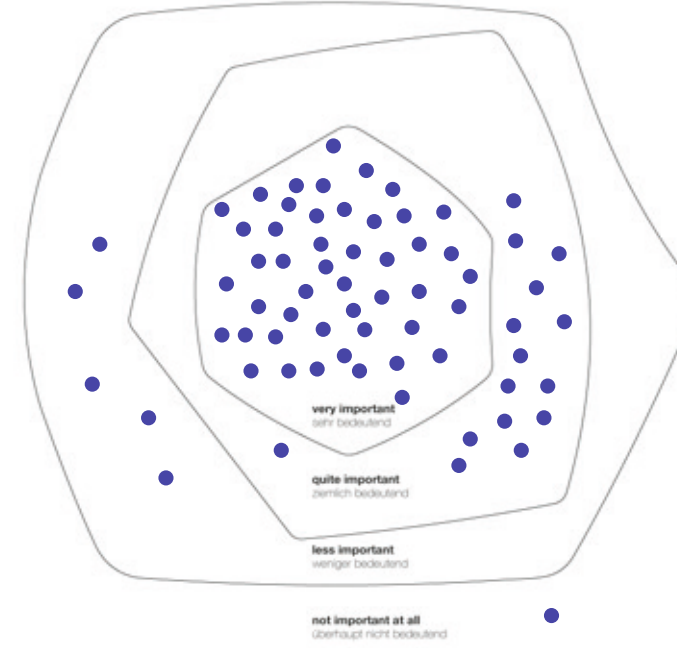
**Nanotechnology, Biotechnology, Genetic Engineering**  
Nanotechnologie, Biotechnologie, Gentechnik



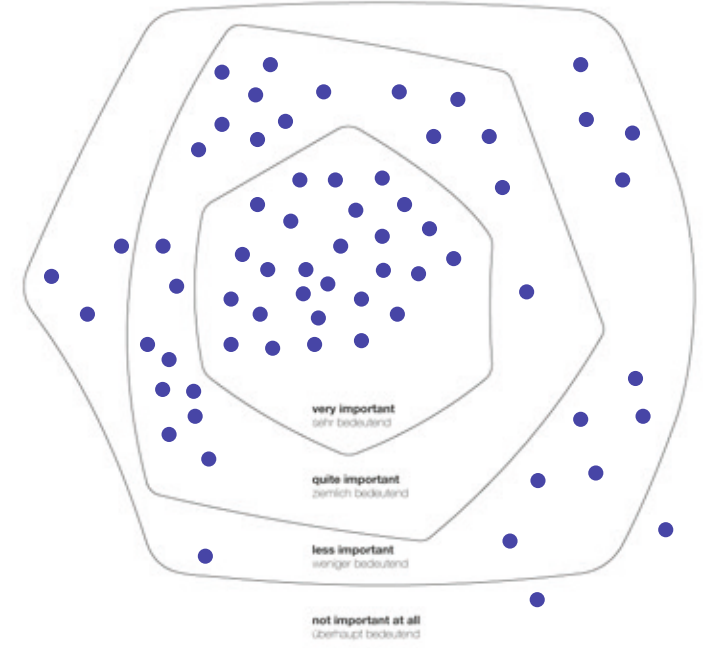
# Social Issues

## Soziale Themen

**Change in Values**  
Wertewandel



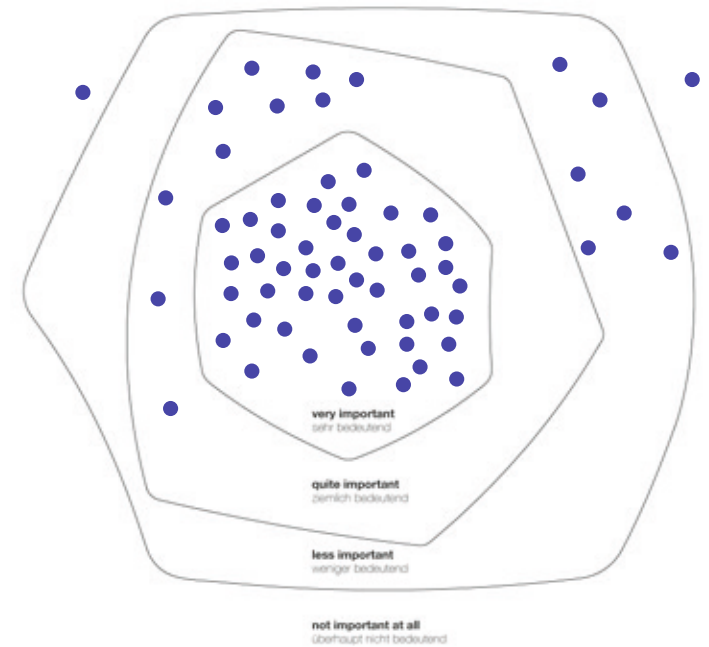
**Demographic Change**  
Demographischer Wandel



**Lifelong Learning**  
Lebenslanges Lernen



**Face-to-Face Communication**  
Kommunikation von Angesicht zu Angesicht



**Projektphase 03****Standortentwicklung****Aktivitäten**

1. Periodikum 02 2020
2. Gründung Verein Designpark e.V.
3. Architekturprojekt(e) TU München
4. Entwurfsprojekt(e) HfG Offenbach

Zum Bedauern aller beteiligten Projektpartner und -unterstützer konnten Standortmarketing und Ansiedlungsaktivitäten mit dem Ausbruch der COVID-19-Pandemie zu Beginn des Jahres 2020 nicht wie ursprünglich geplant fortgesetzt werden. Sowohl öffentliche Veranstaltungen als auch Besprechungstermine mit potentiellen weiteren Projektpartnern mussten abgesagt werden. Die Gründung des Vereins Designpark e.V. wurde Anfang 2020 in Gesprächen mit potenziellen Gründungspartnern intensiviert und erste Unternehmen sagten eine finanzielle und inhaltliche Mitwirkung zu. Nachdem sich erste wirtschaftliche Auswirkungen der COVID-19-Pandemie andeuteten, machten besagte Unternehmen trotz großen Interesses deutlich, in Zeiten von Kurzarbeit oder gar notwendigen Entlassungen keine Neuverpflichtungen eingehen zu können. Trotz fortgeschrittener Vorbereitungen und vorliegendem Interesse namhafter Unternehmen musste die Vereinsgründung auf das Folgejahr verschoben werden.

Die dritte Projektphase befasste sich demzufolge vor allem mit der Standortentwicklung des im „Masterplan 2030“ der Stadt Offenbach am Main als Innovationscampus ausgewiesenen Areals. Das Designpark Konzept wurde in diesem Zusammenhang in studentischen Semesterprojekten im Sommersemester 2020 an der Technischen Universität München und der Hochschule für Gestaltung Offenbach am Main auf erste Ideen für räumliche, stadtplanerische und architektonische Gesamtgefüge übertragen.

Das Entwurfsprojekt „Die Kramer Schule“ an der Hochschule für Gestaltung Offenbach am Main nahm das 50-jährige Jubiläum der Hochschule zum Anlass, die damaligen Protagonisten zu würdigen und gleichzeitig den umfassenden Ansatz für eine moderne Gestaltung der Dinge und der Gebäude neu zu thematisieren: gänzlich der These der Gestaltung des variablen Gebrauchs von Ferdinand Kramer folgend. Der Forschungs- und Entwurfsgegenstand war das Großprojekt Designpark Offenbach. Das Projekt thematisierte den Innovationscampus als einen Design- und Technologiepark, der nicht Investoren sondern Menschen und Urbanität befriedigt. Es wurden konzeptionell-gestalterisch urbane Möglichkeiten räumlicher und architektonischer Mikrostrukturen konkretisiert und visualisiert.

Das Architekturprojekt „Designpark Offenbach am Main“ an der Technischen Universität München beschäftigte sich mit der Visualisierung von zukunftsweisender Raum- und Flächengestaltung. Dabei wurden die Potenziale des zukunftsorientierten Standorts Offenbach am Main und die dynamische Urbanisierung der Region aufgegriffen, um sie in Richtung einer neuartigen urban-industriellen Vision voranzutreiben.

Für das Wintersemester 2020 / 2021 sind an der Technischen Universität München und der Hochschule für Gestaltung Offenbach am Main zwei weitere studentische Semesterprojekte in Planung.

**Kreuzung am ehem. Clariant Gelände**  
Offenbach am Main





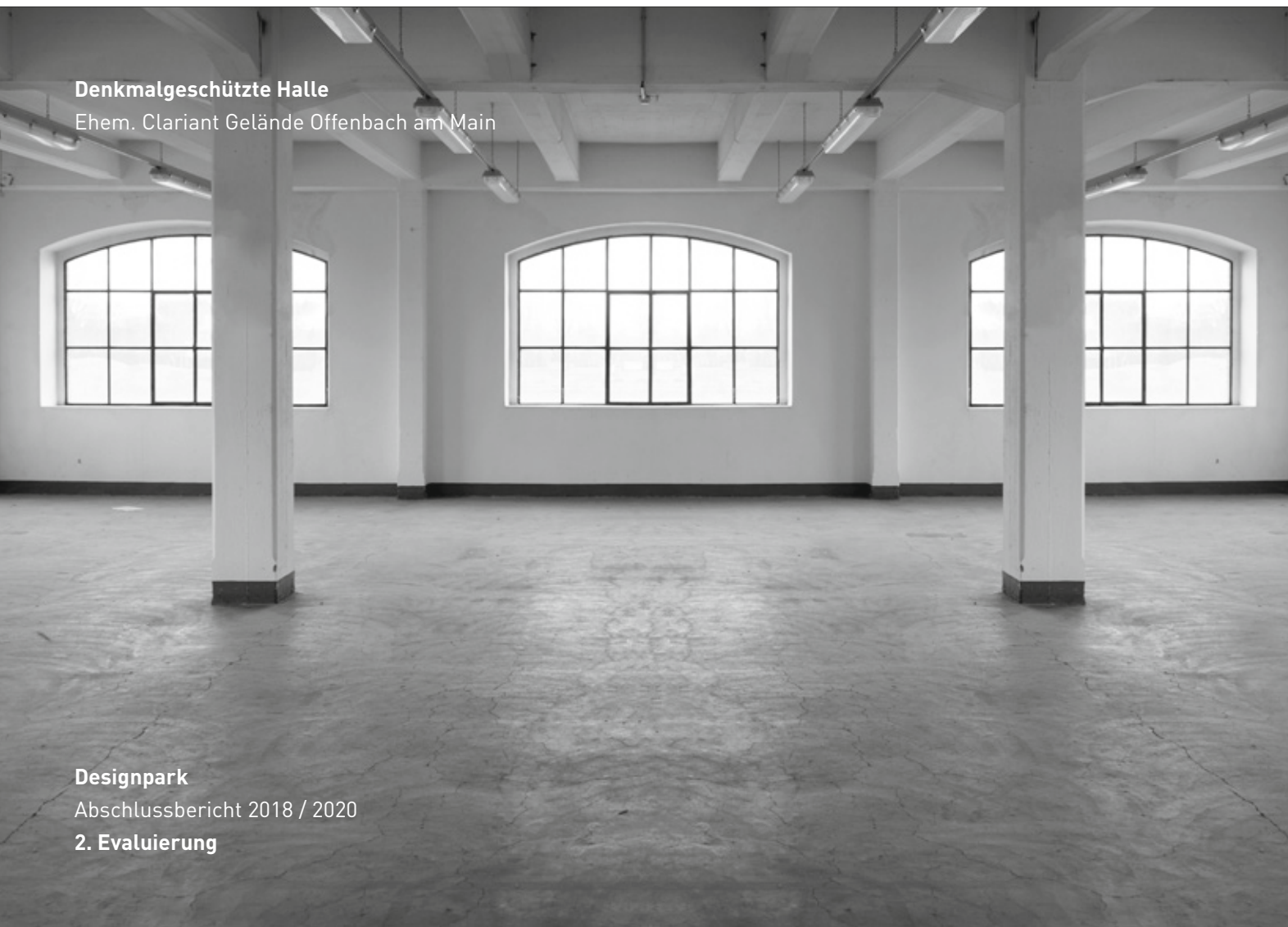
# ZIEL- ERREICHUNG

## Wissenschaftliche Arbeit

Die Recherche und Analyse mit den entsprechenden Schlussfolgerungen und Kriterienkatalogen (S. 35) für das Designpark Forschungsprojekt hat einen sichtbaren Beitrag zur Diskussion des Themas Design geleistet. Mit dem spezifischen Designforschungsansatz – dem Full Design Approach (S. 40) – wurde Design als zentraler Bestandteil einer zukunfts-gewandten Entwicklung und angewandten Innovationsforschung erarbeitet und über die Aktivitäten des Designpark Projekts sichtbar gemacht.

## Standortmarketing und Ansiedlungsaktivitäten

Durch die zahlreichen Aktivitäten des Projekts Designpark, der Lenkungsgruppe und des Lehrgebiets und Instituts von Prof. Frank Georg Zebner wurde Offenbach am Main als Designstandort in unterschiedlichen Kontexten präsentiert. Sowohl die zukunfts-gewandte Kommunikation (S. 45) als auch der konsistente Markenauftritt (S. 48) des Designpark Konzepts zahlten auf das Standortmarketing ein. Partner aus der Wirtschaft konnten überzeugt werden, sich an



**Denkmalgeschützte Halle**

Ehem. Clariant Gelände Offenbach am Main

**Designpark**

Abschlussbericht 2018 / 2020

**2. Evaluierung**

der Weiterentwicklung der Ideen zu beteiligen. Die erstellten Materialien (S. 52) konnten im Zuge des Standortmarketings erfolgreich und mit großer Reichweite genutzt werden.

Mit der Technischen Universität München – der zweitgrößten technischen Universität Deutschlands – konnte eine „Exzellenz-Universität“ davon überzeugt werden, sich mit dem Konzept Designpark als neuartiges urban-industrielles Gefüge zu beschäftigen. Die Lenkungsgruppe erhielt durch die Kooperation Impulse durch eine externe Perspektive auf die Stadt Offenbach am Main und die Rhein-Main-Region in ihren konzeptuellen Bezügen.

Die Ergebnisse helfen das Konzept in Richtung exzellenter Forschung und Entwicklung im urbanen Raum voranzutreiben und dienen gleichzeitig als Marketinginstrument das die Offenbacher Chancen aufzeigt.

Der Projektstart weiterer industrieller Projekte sowie die Gründung des Vereins „Designpark e.V“ musste leider aufgrund der COVID-19-Pandemie in das nächste Jahr verschoben werden.

## Standortentwicklung

Die Ergebnisse der studentischen Projekte der Technischen Universität München und der Hochschule für Gestaltung Offenbach am Main ermöglichten einen ersten Eindruck, wie das Konzept Designpark in innovative stadtplanerische, architektonische und objekt-hafte Gesamtgefüge übertragen werden kann. Es wurden Konzepte entworfen, die den urban-industriellen Raum neuartig und innovativ aufteilen und umsetzen. Damit erhielten die Projektpartner einen ersten Ansatzpunkt zur zukunftsorientierten Standortentwicklung am Beispiel des im „Masterplan 2030“ der Stadt Offenbach am Main ausgewiesenen Innovationscampus – vor dem Hintergrund zunehmender Relevanz des Themas Design in nahezu allen Wirtschaftsbereichen.

## **Technologie-, Innovations-, Kreativ- und Designzentren**

In allen regionalen, nationalen und globalen Technologie-, Innovations-, Kreativ- und Designzentren spielt Wissen eine zentrale Rolle. Es geht in ihren Aktivitäten um Wissen über Wirtschaft, Technologie, Recht, Natur und Gemeinschaft. Wissen zu den genannten Bereichen kann entstehen, kann dokumentiert, vermittelt und umgesetzt werden. Wissen kann beispielsweise in der Forschung oder in Entwicklungsabteilungen und Laboren entstehen. Unter anderem in Archiven, Bibliotheken, Ausstellungen und Publikationen wird Wissen dokumentiert. Durch Bildung ebenso wie durch Vorträge, Konferenzen, Seminare, Workshops und Dialoge wird Wissen vermittelt. In neuen Anwendungen kann innovatives Wissen umgesetzt werden. In unterschiedlichen Ausprägungen beschäftigen sich Technologie-, Innovations-, Kreativ- und Designzentren im Allgemeinen mit neuem Wissen.

Die Zentren nutzen unterschiedliche Konzepte zur Verwirklichung ihrer Geschäfte. Unter anderem werden Arbeitsplätze für kollaboratives Arbeiten, Eventflächen usw. vermietet. Über verschiedene Nutzungsmodelle und Mitgliedschaften wird Zugang zu Werkstätten, Laboren und anderen Räumlichkeiten ermöglicht. Viele Einrichtungen bieten kostenpflichtige

Workshops, Seminare und Networking Veranstaltungen an. Start-Ups werden als „Innovationstreiber“ gesehen, in das Gesamtgefüge der Einrichtungen integriert und mit Sponsoren und Investoren vernetzt. Gastronomie ist in allen Zentren zu finden.

Die Zentren lokalisieren sich zumeist nahe von Stadtzentren. Innovationszentren haben häufig einen direkt Kontakt mit technischen Hochschulen, Kreativzentren mit Hochschulen für Gestaltung und Design. Die Mehrheit der Zentren befindet sich in campusähnlichen Gefügen mit einem übergeordneten örtlichen und programmatischen bzw. moderierten Gesamtkonzept.

Durch Exkursionen zu einzelnen international bekannten Kreativ-, Innovations- und Designzentren und intensive Untersuchungen vor Ort fielen außerdem räumliche und architektonische Besonderheiten der Einrichtungen und urbanen Situationen auf.

Im Kreativviertel 798 Art District in Peking lassen sich zahlreiche ehemalige Industriegebäude finden, die durch Umnutzungskonzepte Agenturen, Designunternehmen und Start-Ups neue Räumlichkeiten bieten. Der Campus der China Academy of Art in Hangzhou besticht durch Patios und Innenhöfe, die geschützte Bereiche unter freiem Himmel vorhalten. Der 1933 erbaute Schlachthof in Shanghai



zeichnet sich durch ineinander greifende Treppen und Luftbrücken bzw. offene Übergänge unterschiedlicher Breite aus, die Außenbereiche mit dem kreisförmigen Kern verbinden. Heute ist der Komplex ein besonderer Ort für Restaurants und Shops. Am Gebäude des MIT Media Labs in Boston fallen vor allem die zahlreichen Glasfassaden außen sowie innen auf. Sie erzeugen Transparenz und präsentieren Forschung und Entwicklung als kooperatives und offenes Vorgehen. Die Weltstadt New York City, einer der bedeutendsten Wirtschaftsräume und Handelsplätze, wirkt besonders durch die urbane Dichte. Die sogenannte High Line, eine zur Parkanlage umgestaltete ehemalige

Güterzugtrasse, hat sich hier als Ort für Unternehmen insbesondere der Kreativwirtschaft entwickelt. Das Projekt war Vorbild für zahlreiche urbane Umgestaltungsmaßnahmen weltweit.

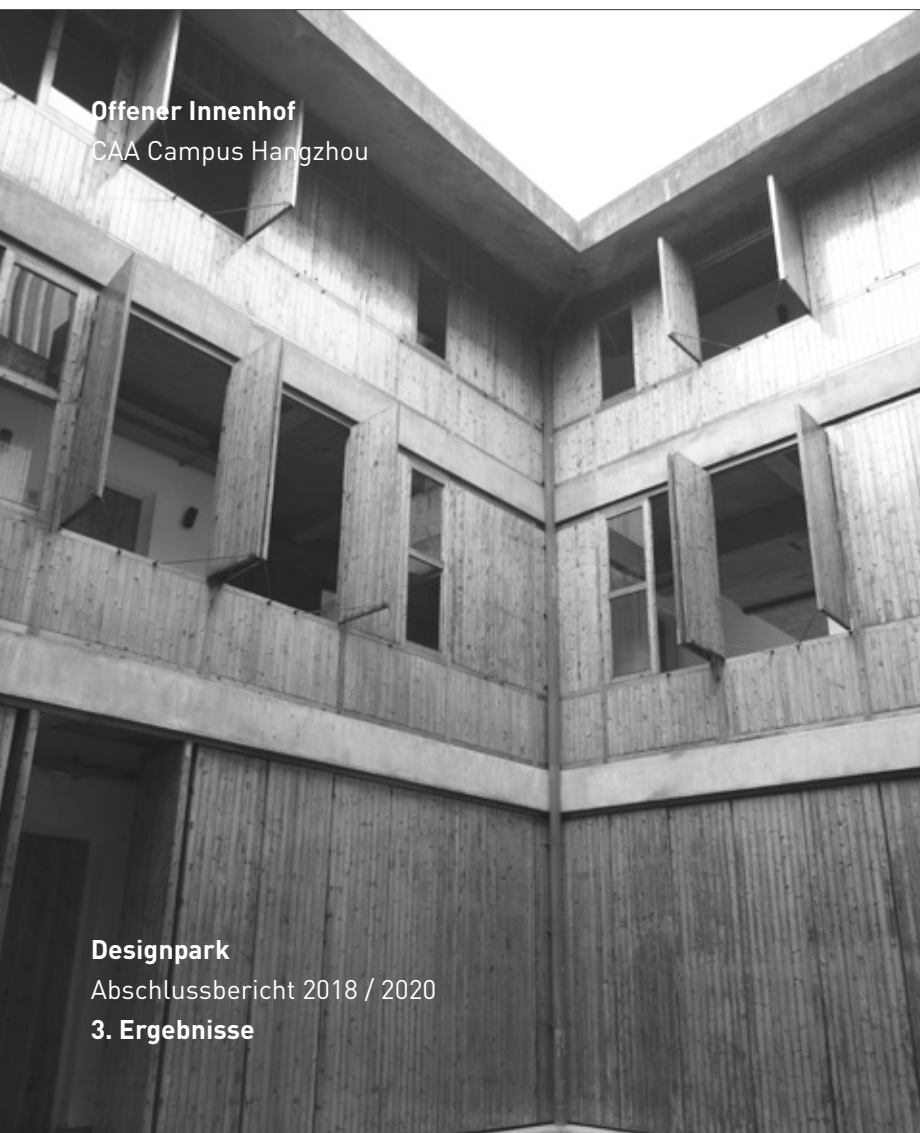
Bei der Untersuchung des im „Masterplan 2030“ der Stadt Offenbach am Main als Innovationscampus ausgewiesenen Areals (ehem. Clariant Gelände) wird deutlich, dass auch hier ehemalige industrielle Bestandsgebäude zu finden sind. Auch eine Schienenanbindung des Geländes verweist auf die Aktivitäten ehemaliger Chemieunternehmen am Offenbacher Standort. Daneben bietet das Gelände zahlreiche Hektar Freifläche, auf denen ein speziell arrangiertes

Umfeld zum unmittelbaren Austausch entstehen kann. Auch die optimale Verkehrsanbindung des Geländes bekräftigt die Entwicklungsmöglichkeiten.

In Mitten der Stadt Offenbach am Main mit direkter Anbindung an den Main kristallisiert sich das Innovationscampus Gelände als einer der attraktivsten Orte im Rhein-Main-Gebiet mit einem großen Potenzial ein neues Technologie-, Innovations-, Kreativ- und Designzentrum zu werden. Durch die räumliche Verdichtung verschiedener Institutionen und Unternehmen kann hier ein einzigartiges Forschungsklima entstehen. Mithilfe einer umfassenden Gesamtkoordination

und einem übergeordneten örtlichen und programmatischen bzw. moderierten Gesamtkonzept können unterschiedlichste Denkansätze und Kompetenzen verknüpft werden.

Die Standortentwicklung betreffend wurden neben dem Werk „Eine Muster-Sprache“ von Christopher Alexander verschiedene weitere Architekturtheorien untersucht. Alexanders detaillierte Beschreibungen einer menschenfreundlichen Stadtplanung und -entwicklung werden von seinem Ansatz begleitet, dass gewünschte Wirkungen in der Standortentwicklung nicht in einem Zuge geplant werden können:



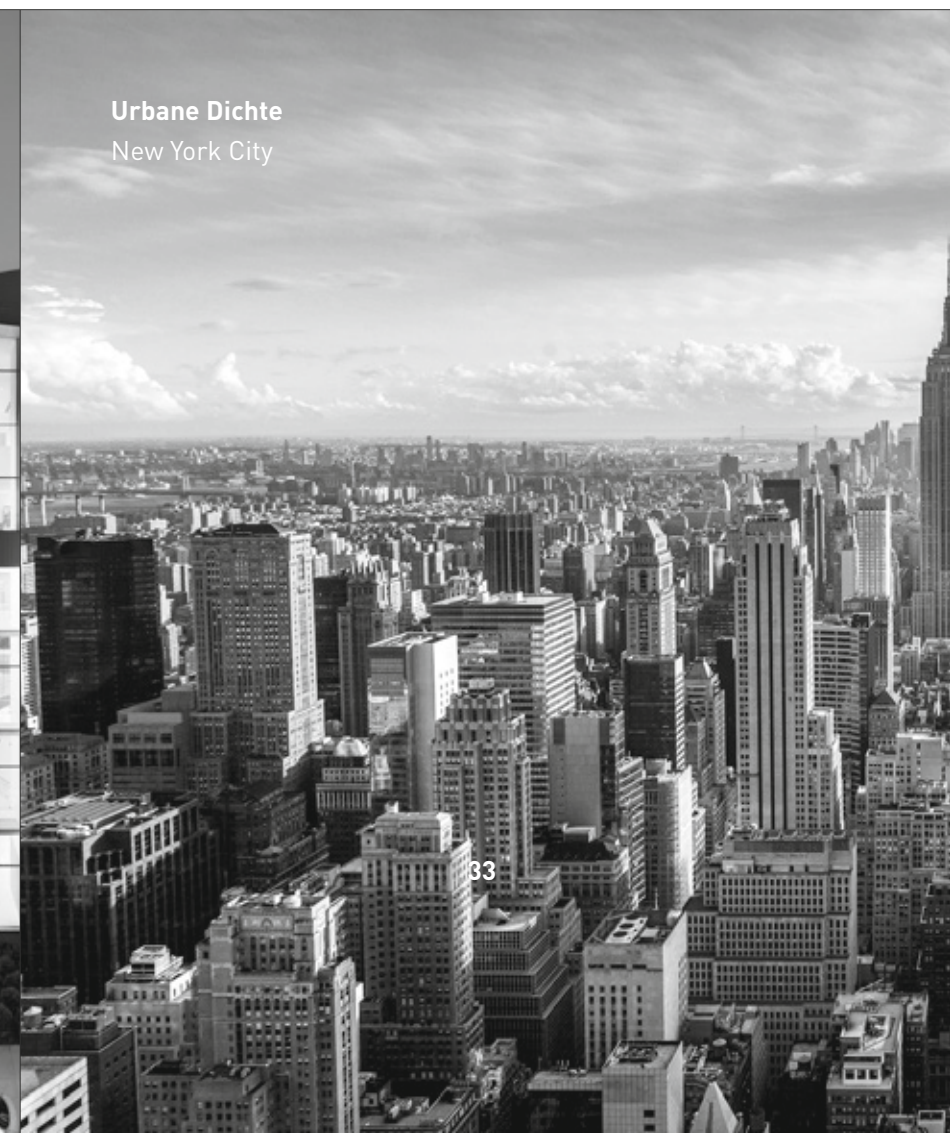
**Offener Innenhof**  
CAA Campus Hangzhou



**Treppen und Luftbrücken**  
1933 Schlachthof Shanghai



**Glasfassaden**  
MIT Media Lab Boston



**Urbane Dichte**  
New York City



„Diese Muster können keinesfalls mit einem Schlag „entworfen“ oder „gebaut“ werden – nur geduldige und schrittweise Entwicklung, daraufhin angelegt, daß jede individuelle Maßnahme zur Entstehung dieser größeren, umfassenden Muster beiträgt, wird langsam und sicher über Jahre ein Gemeinwesen herbeiführen, das diese umfassenden Muster enthält.“ (Christopher Alexander, 1977)

Eine schrittweise Entwicklung des Innovationscampus Geländes mit unterschiedlichen Nutzungs- und Bauphasen ist demzufolge von Vorteil.

Jan Gehl empfiehlt in der Stadtplanung vor allem den Menschen, seine Bedürfnisse und seine Sozialität sowie „das menschliche Maß“ zu berücksichtigen:

„Städte sind rasch gewachsen und werden in Zukunft noch schneller wachsen. Alte wie neue Städte müssen daher die Annahmen, auf deren Basis Projekte geplant und Prioritäten gesetzt werden, neu definieren und dabei die Bedürfnisse der Menschen stärker in den Fokus rücken. (...) Städtische Auftraggeber sollten Stadtplaner und Architekten dazu auffordern, Verkehrswege

und Flächen für Fußgänger in einer integrierten Stadtplanungspolitik zu berücksichtigen, um lebendige, sichere, nachhaltige und gesunde Städte zu schaffen.“ (Jan Gehl, 1977)

**Makrotrends**

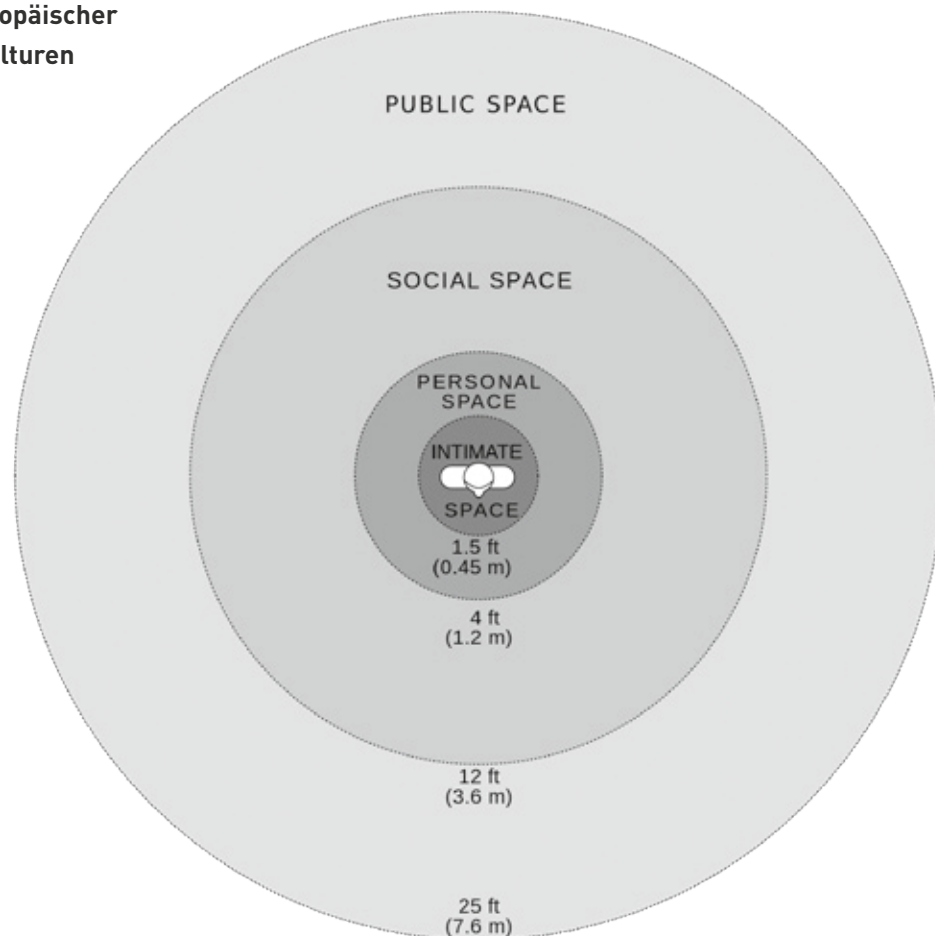
Entwicklungen und Innovationen können unterschiedlichen Charakters sein. Neben inkrementellen Neuerungen stellen vor allem disruptive Veränderungen Unternehmen vor mitunter unlösbare Aufgaben. Wirtschaftswissenschaftler Clayton M. Christensen hat innovative und disruptive Entwicklungen in Unternehmen untersucht. Seinen

Erkenntnissen zufolge ist es für etablierte Unternehmen besonders schwierig, mit Disruptionen umzugehen. Er empfiehlt eine örtliche und strukturelle Trennung innovativer Einheiten vom Restbetrieb, um auf disruptive Makrotrends reagieren zu können:

„Zudem können sie neue Geschäftseinheiten schaffen, die sich nur auf (...) Disruption konzentrieren. (...) Unsere Forschung zeigt, dass der Erfolg dieser Einheiten aber stark davon abhängt, dass sie getrennt vom Kerngeschäft laufen.“ (Clayton M. Christensen, 2017)

**Proxemik nord- und mitteleuropäischer sowie nordamerikanischer Kulturen**

Edward Hall



**Zonen und Fußgänger in Kopenhagen**

Jan Gehl in Städte für Menschen

Fußgängerzonen: Nutzer (Durchschnittszahlen) im Sommer, 12–16 Uhr





### Schlussfolgerung

Die Recherche und Analyse ergaben, dass urbane Zentren mit innovativen und kreativen Einrichtungen wachsen, was vor allem industrielle Unternehmen ländlicher Regionen vor neue Aufgaben stellt. Durch fehlende Zugänglichkeit können sie oftmals nur schwer an Innovationen partizipieren. Es fehlt in zahlreichen Bereichen an fachkundigem Nachwuchs. Auch eigene revolutionäre Innovationen zu entwickeln, verlangt nach neuen Fähigkeiten und Perspektiven, die in den Unternehmen allein kaum darstellbar sind. Globale, soziale und ökologische Entwicklungen fordern disruptiv neue Ansätze.

Im Designpark sollen gesellschaftliche und unternehmerische Aufgaben durch die Vernetzung von Wissenschaft und Wirtschaft kooperativ bearbeitet und gelöst werden. Das Ziel muss sein, Innovationspotenziale in etablierten Unternehmen zu heben und Design als Entwicklungsfaktor für die Unternehmen nutzbar zu machen.

### Dreibogenhalle

Ehem. Clariant Gelände Offenbach am Main

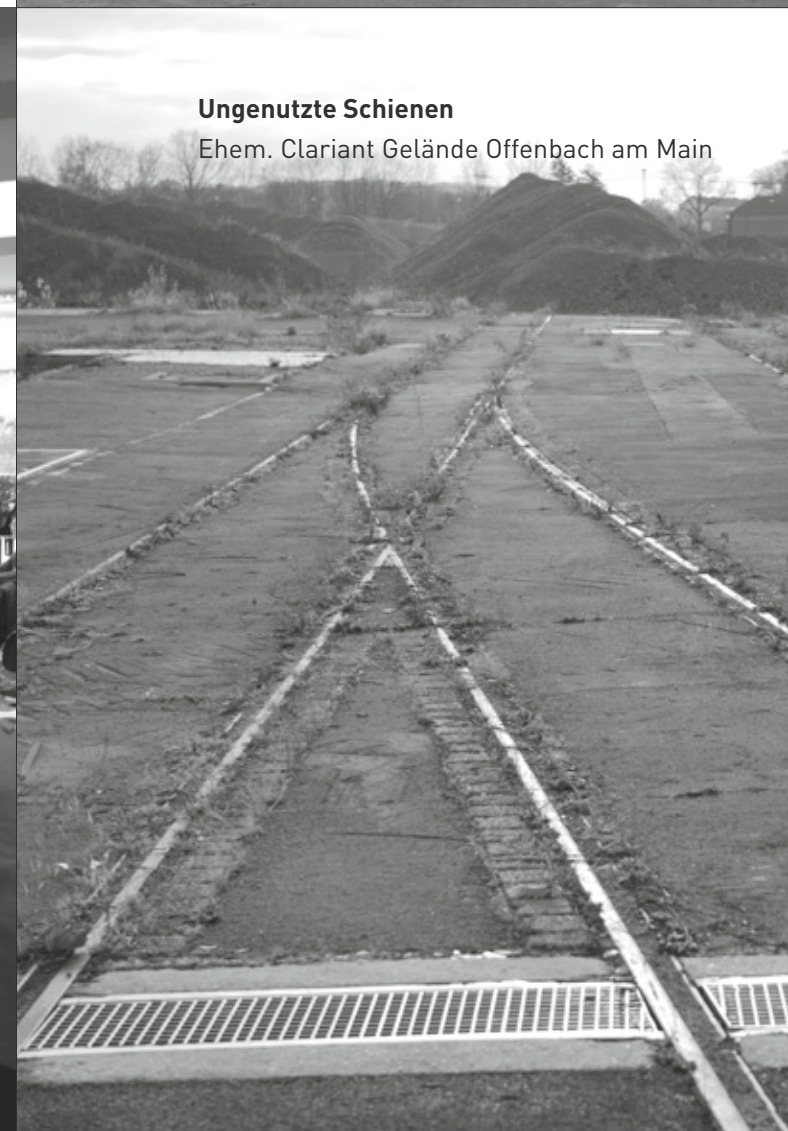


Eingang  
CAA Campus Hangzhou

Designpark  
Abschlussbericht 2018 / 2020  
3. Ergebnisse



Maker Space  
Tongji University Shanghai



Ungenutzte Schienen  
Ehem. Clariant Gelände Offenbach am Main



Blick auf das ehem. Clariant Gelände  
Offenbach am Main



# KRITERIEN- KATALOGE

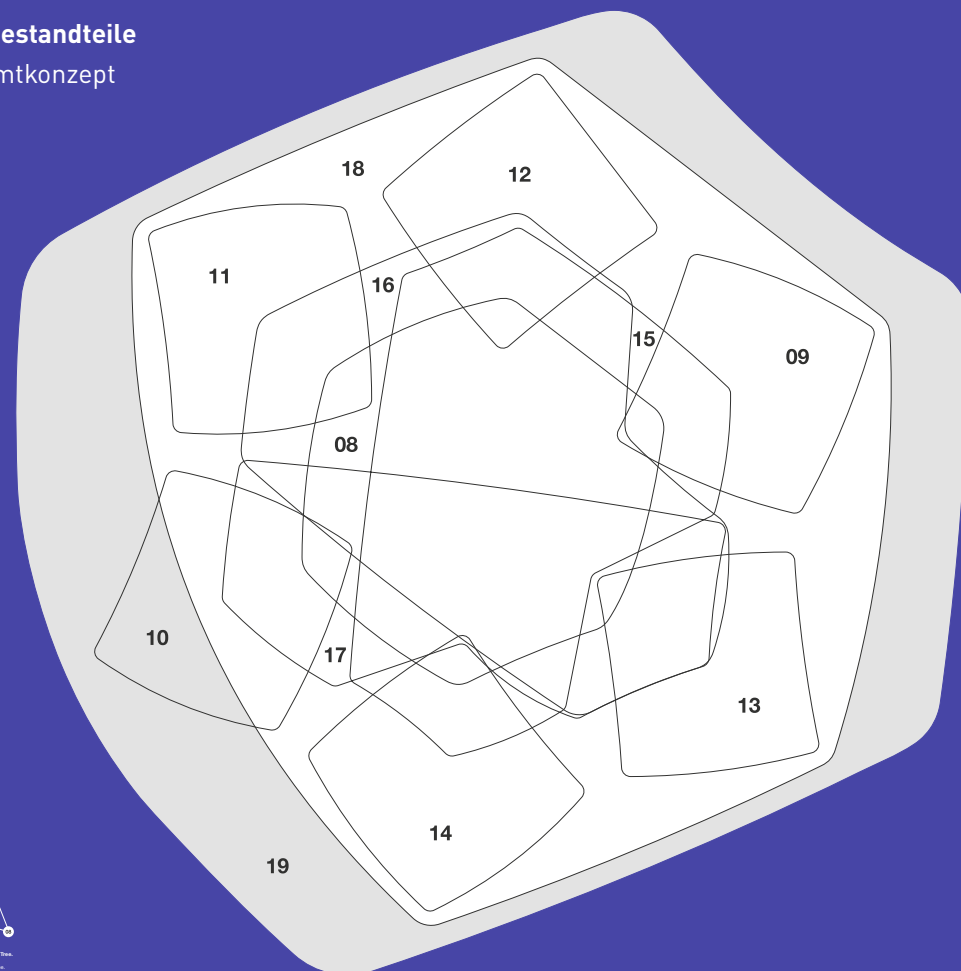
Das Strukturkonzept Designpark ist ein umfassendes Konzept, bei dem viele einzelne Elemente und Bestandteile auf das Gesamtkonzept einzahlen und in ihrer Gesamtheit einen methodischen und räumlichen Zugang zu neuen Technologien und Konzepten des Designs bieten. Das Konzept ist darauf ausgerichtet durch großangelegte Interaktionen und Kooperationen, die Entwicklung von zukunftsfähigen wirtschaftlichen Konzepten zu ermöglichen, deren Ergebnisse zu testen und an einem Ort umzusetzen. Im besten Fall profitieren die an einem solchen Ort vertretenen

Unternehmen vom Wissen aller sowie dem kreativen Umfeld und sind so in der Lage, die Aufgaben der Zukunft erfolgreich anzugehen.

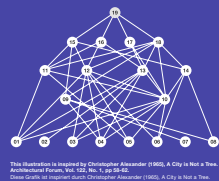
Designpark setzt sich somit aus unterschiedlichen programmatischen Bestandteilen zusammen. Beispielsweise werden die Elemente in Studios<sup>09</sup>, Services<sup>10</sup>, Labore<sup>11</sup>, Akademien<sup>12</sup>, Museen<sup>13</sup> und privatwirtschaftliche Unternehmen<sup>14</sup> geclustert, die dann zusammen das Gesamtkonzept bilden.

## Vernetzung der Bestandteile

Designpark Gesamtkonzept



09 Designpark Studios  
10 Designpark Services  
11 Designpark Labore  
12 Designpark Akademien  
13 Designpark Museen  
14 Designpark Unternehmen  
15 Designpark Workshops  
16 Designpark Seminare  
17 Designpark Vorträge  
18 Designpark Ausstellungen  
19 Designpark Archiv



In Designpark Studios werden Beratungs-, Entwicklungs- und Forschungsleistungen für verschiedene Anwendungsfälle angeboten.

Für den Betrieb der Designpark Infrastruktur sind Designpark Services verantwortlich. Öffentliche Veranstaltungen und Messen sind Teil des Angebots. Außerdem beinhalten Designpark Services die Vermarktung und Bereitstellung von Räumlichkeiten.

Designpark Labore sind verbindendes Element zur universitären Bildung und Forschung. Unterschiedliche Labore, die sich in Kategorien wie „Human Lab“, „Bio Lab“ und „Tech Lab“ gliedern lassen, und Werkstätten mit Zukunftstechnologien sind vorgesehen. Hier können in Zukunft fachbezogene Abschlüsse erworben und kooperative Forschungsprojekte initiiert werden.

Die Designpark Akademien werden sowohl Workshops und Seminare als auch Vorträge ausrichten. Sie bieten Unternehmen die Möglichkeit der Fort- und Weiterbildung in unterschiedlichen Bereichen und fördern unternehmerisches Denken.

Designpark Museen veranstalten Ausstellungen und dienen als Ort der öffentlichen Information. Ein Archiv neuester Materialentwicklungen könnte ebenfalls hinzuzählen.







Designpark Standorte werden in einer räumlichen Infrastruktur zusammengefasst. Die Verwaltung, Vermarktung und Gewährleistung passender Räumlichkeiten mit optimalen Bedingungen für die verschiedenen Projekte sind Teil des Angebots.

Privatwirtschaftliche Unternehmen und mit ihnen verbundene Institutionen haben die Möglichkeit, Forschungsprojekte zu initiieren oder ihre Forschung und Entwicklung gänzlich in den Designpark zu integrieren. Innovative Einheiten können im Designpark getrennt vom Kerngeschäft arbeiten. Designpark bietet Unternehmen unterschiedlichster Branchen und Rechtsformen die Möglichkeit, die Vorteile eines urbanen Standorts für seine Aktivitäten zu nutzen und Teil eines dynamisch agierenden Verbunds zu werden.

Für das nachhaltige und erfolgreiche Gelingen des Designpark Konzepts, sind sowohl die methodischen bzw. programmatischen als auch die räumlichen Zugänge nach bestimmten Kriterien anzulegen. In den folgenden Katalogen zu „Designpark Program“ (Programmatischen Kriterien) und „Designpark Site“ (Räumlichen Kriterien) ist eine mögliche Ausrichtung zusammengefasst.



# DESIGNPARK PROGRAM

Program				
Designpark	Aufgaben	Bereich	Kategorie	Bereich
<b>Services</b> 	Gelände, Verwaltung, Infrastruktur, Vermarktung, Instandhaltung, Pflege	<b>Facilities</b>	Flächen	Gewerbe, Hotellerie, Gastronomie
			Raum	Gewerbe, Hotellerie, Gastronomie
			Infrastruktur	Lebensmittel, Medizin,
			Teilhabe	Rundgänge, Konzerte, Märkte, Shows, Partys
<b>Studios</b> 	FDA, Design, Beratung, Strategie, Entwicklung, System, Umsetzung	<b>Business</b>	Projekte	Material, Technologie, Ökologie, Ästhetik, Psychologie, Philosophie, Ergonomie
<b>Academies</b> 	Verknüpfung von Personen, Vermittlung von Wissen / Strategie, Vermarktung von Konzepten, Kooperationen von Unternehmen	<b>Business</b>	Networking	übergeordnete Themen, Branchen, Kunden, Investoren
			Weiter-/Bildung	
<b>Labs</b> 	Bildung, Forschung, Förderung, Entwicklung, Werkstätten	<b>Education</b>	Institutionen	Material, Technologie, Ökologie, Ästhetik, Psychologie, Philosophie, Ergonomie
<b>Museums</b> 	Archivierung, Veröffentlichung, Aufklärung, Förderung, Organisation	<b>Aktivitäten</b>	Information	
<b>Private Industries</b> 	Forschung, Entwicklung	<b>Business</b>	Networking	
			Projekte	

Beschreibung	Modus	Kriterien
		inhaltlich
öffentlich, wirtschaftlich, privat	Verkauf / Vermietung	- barrierefrei
öffentlich, wirtschaftlich, privat	Verkauf / Vermietung	- teilweise exklusiv
öffentlich, wirtschaftlich, privat	Versorgung	- teilweise öffentlich (Teilhabemodelle)
öffentlich, wirtschaftlich, privat	Freizeit verbringen	- transparent
		- Vergabe nach ausgewiesenen Preisen / Kriterien
Industrie, Dienstleistung, Workshops, Forschung	Wissen verknüpfen / Wissen generieren	- barrierefrei
		- exklusiv
		- Kooperation nach ausgewiesenen Kriterien
		- transparent
Messen, Events	Kontakte knüpfen	- barrierefrei
		- teilweise exklusiv
Konferenzen, Vorträge, Workshops	Wissen verbreiten	- teilweise öffentlich (Teilhabemodelle)
		- Vergabe nach ausgewiesenen Preisen / Kriterien
		- transparent
Konferenzen, Abschlüsse	Wissen generieren	- barrierefrei
		- öffentlich zugänglich (Teilhabemodelle)
		- Standardsprache Englisch
		- Meister und Lehrlinge als soziale Organisation
Konferenzen, Vorträge, Workshops, Dokumentation	Wissen verbreiten	- barrierefrei
		- öffentlich zugänglich (Teilhabemodelle)
		- Standardsprache Englisch
industriell, wirtschaftlich	Kontakte knüpfen	
industriell, wirtschaftlich	Wissen anwenden	

# DESIGNPARK SITE

Site					Kriterien
Designpark	Bereich	Kategorie	Bereich	Beschreibung	ästhetisch
<b>Services</b> 	<b>Infrastruktur</b>	Kommunikation	Internet	öffentliches WLAN, flächendeckende Versorgung mit Kabeln	- Designpark spezifisches in Erscheinung Treten der Infrastruktur
			Telefon	mobiles Netz, flächendeckende Versorgung mit Kabeln	
			Post	Briefkästen, Paketstationen	
		Versorgung	Strom		- modularer Aufbau der Versorgung zur besseren Nachrüstung / Wartung
			Temperatur	Heizung, Kühlung	- Versorgungsleitungen im Unsichtbaren
			Wasser	Trinkwasser, Brauchwasser	
			Antriebsmittel	Gas	
	Entsorgung	Wasser	Abwasser	- Designpark spezifische Stationen zur Müllentsorgung	
		Müll	Mülleimer, Abholungssystem		
	<b>Mobilität</b>	Menschen	individueller Personenverkehr	zu Fuß, Fahrrad, Auto	- diagonale Straßen Typ „Broadway“ <b>Christopher Alexander:</b> - Hauptstraßen als parallele Einbahnstraßen in wechselnder Richtung - Radwege und grüne Straßen rechtwinklig zu den Hauptstraßen - Fußgängerwege rechtwinklig zu den Straßen - erhöhter Übergang / Gehweg (45 cm) für Fußgänger
gemeinschaftlicher Personenverkehr			zu Fahrrad, Auto, Bus, Personenzug		
Waren		individueller Warenverkehr	zu Fahrrad, Auto, Lastwagen, Güterzug		
		gewerblicher Warenverkehr	zu Fahrrad, Auto, Lastwagen, Güterzug		
<b>Sites</b> 	<b>Area</b>	Flächen, Räume	privat	Investition, Häuser, Wohnungen	- Aufteilung in Raster und Parzellen <b>Christopher Alexander:</b> - Gebäudehöhe von vier Geschossen oder weniger - Gebäudekomplexe durch Arkaden, Brücken ... verbinden - Parkplätze, sodaß die Autos nicht zu sehen sind - Gebäudeflügel höchstens 7,5 m breit - keine Vor- oder Rücksprünge zwischen verbundenen Gebäuden - Treppen nach außen, als Verlängerung der Straße (überdacht) - Nordseite als Kaskade, um lange Schatten zu vermeiden - hochliegender Ort als Wahrzeichen - Grenze rund um jede Nachbarschaft
			gewerblich	Entwicklung, trockene Produktion, Lager, Logistik	
			öffentlich	Wege, Straßen, Parks, Hallen	

ökologisch	human	sozial	inhaltlich
- Energie aus erneuerbaren / nachhaltigen Energiegewinnung - vermehrte Verwendung von Fernwärme - Förderung von Elektromobilität und nachhaltigen Antriebsmitteln	- öffentliches, kostenfreies Trinkwasser auf dem gesamten Gelände	- öffentliches, kostenfreies WLAN auf dem gesamten Gelände  - öffentlicher, kostenfreier Zugang zu elektronischen Ladestationen (Devices, E-Bikes, Elektroautos)	- Informations-Webseite der Infrastruktur und Mobilität für das gesamte Gelände - barrierefrei - öffentlich - transparent - Vergabe nach ausgewiesenen Preisen / Kriterien - Standardsprache Englisch
- Wasseraufbereitung für die Geländeversorgung - Mülltrennung  <b>Christopher Alexander:</b> - Wegenetz für Fahrradfahrer (eindeutig erkennbar, entlang der Straßen, entlang der Fußgängerwege eine Stufe niedriger)	- räumliche Trennung von Fußgänger- / Fahrradwegen und Auto- / Buswegen <b>Christopher Alexander:</b> - am Wasser immer einen Landgürtel mit gemeinschaftlicher Nutzung - auf für den Durchgangsverkehr geschlossenen Straßen Pflastersteine mit Gras, keinen Unterschied zwischen Straße und Gehsteig - Wege an Gebäuden entlang als Arkaden - Geschützte Wege mit Pergola	- Sharing Konzepte <b>Christopher Alexander:</b> - ÖPNV: Umsteigestellen primär und Verkehrslinien sekundär	
- Ausrichtung 0° Azimutwinkel (Sonnenenergie) - „Urban Gardening“ - „Vertical Gardening“ - Materialwahl nach Nachhaltigkeit - energieeffizientes Bauen <b>Christopher Alexander:</b> - Gebäude Haut ist funktionale Fläche (gekachelt zur optimalen Wartung) - Radständer am Haupteingang - Pflanzen so, wie sie sich in der Natur finden	- Ausrichtung der Flächen / Räume nach Reduktion von Naturgefahren (Wind, Starkregen, Hagel, Schnee, Hochwasser, Hitze) <b>Christopher Alexander:</b> - ruhige „Hinterseiten“ - Weg hinter Gebäuden geschützt vor Lärm mit Verbindung zu örtlichen Grünflächen (Typ „Alley“) - Gebäudeaußenkante überdachten Stellen, Plätzen zum Sitzen - so viele Veranden, Balkone, Galerien wie möglich (mindestens 1,8 m tief) - Umschließung der Gärten (kleiner Garten: Mauer, großer Garten: Gebüsch) zum Schutz vor Straßenlärm - Grünflächen 3 Minuten zu Fuß von jeder Arbeitsstätte - kleine öffentliche Plätze nicht mehr als 15 m breit	- Informations-Stationen an Geländeingängen <b>Christopher Alexander:</b> - Wege auch im Freien zurücklegen können - modularer Aufbau von Räumen - räumliche Arbeitsgruppen mit nicht mehr als 5 Personen - jeder Raum auf zwei Seiten mit Fenstern an Außenraum grenzt - jeder Innenraum rechteckig - Türen wenn möglich an den Ecken der Räume - Lichtinseln über sozialen Räumen	<b>Christopher Alexander:</b> - Gemeinschaften von Arbeitsstätten mit gemeinsamem Hof mit Imbissbuden / Geschäften - Universität als offener Markt: zentrale Straßenkreuzung mit wichtigsten Gebäuden, Labs von zentralen Straßen verzweigen - Geschäfte in Privatbesitz (Betreiber gleich Besitzer) - Cafés als intime Orte an belebten Wegen - Lebensmittelgeschäft nahe der Mitte an einer Ecke, wo viele Leute vorbeikommen



# FORSCHUNGS- ANSATZ

Komplexe Zusammenhänge zwischen den sozialen Teilsystemen wie der Technologie, der Industrie, der Wirtschaft und der Politik erzeugen in allen gesellschaftlichen Bereichen Interessens- und Betroffenheitskonflikte. Immer wieder müssen Entscheidungen unter hohem Problemlösungsdruck getroffen werden. Unvorhersehbare Korrelationen lassen sich dabei nie gänzlich ausschließen. In diesem Zusammenhang unterstützen konkrete Lösungsvorschläge und Veranschaulichungen beim sinnvollen Abwägen von unternehmerischen Entscheidungen.

## A: Full Design Approach

Unternehmen können im Designpark einen spezifischen Forschungs- und Entwicklungsansatz nutzen, der ihnen Zukunftsoptionen, Innovationspotenziale und Wettbewerbsvorteile aufzeigt. Durch einen systemübergreifenden, wissenschaftlich partizipatorischen Designansatz – den Full Design Approach (FDA) – erhalten Unternehmen Zugang zu Perspektiven unterschiedlicher Disziplinen. Mit dem Full Design Approach wird Fachwissen vor dem Hintergrund unternehmerischen Handelns inhaltlich vernetzt. Der Ansatz ermöglicht eine prozesshafte und kollaborative Annäherung an die Zukunft.

Der Full Design Approach setzt sich aus vier Bereichen zusammen: Design, Society, Nerds, Practices. Zunächst werden die relevanten gesellschaftlichen Teilsysteme ein spezifisches Thema oder Problem betreffend beleuchtet (Links of Society). Auf der Basis erkenntnistheoretischer Methoden untersuchen Wissenschaftsexperten (Human Lab) die kausalen Zusammenhänge und Verknüpfungen (Links of Practices). Technologieexperten (Tech Lab) bringen relevante technologische Entwicklungen und Wahrscheinlichkeiten ein (Links of Nerds). Die erarbeiteten Erkenntnisse bilden die Grundlage für iterative Designprozesse (Links of Design). Entwurfsexperten (Design Lab) entwerfen daraufhin Konzepte und Szenarien, die von den Teams wissenschaftlich begleitet und kontinuierlich geprüft werden.

Der Full Design Approach bietet so die Möglichkeit, sich angemessenen Anwendungen anzunähern. Er zeigt vernünftige Optionen auf und lässt zukunftsrelevante Chancen wahrnehmbar werden. Das Ziel ist, gesellschaftlichen und technologischen Fortschritt mit einem ökologischen Bewusstsein zu ermöglichen.

## B: Design im Designpark

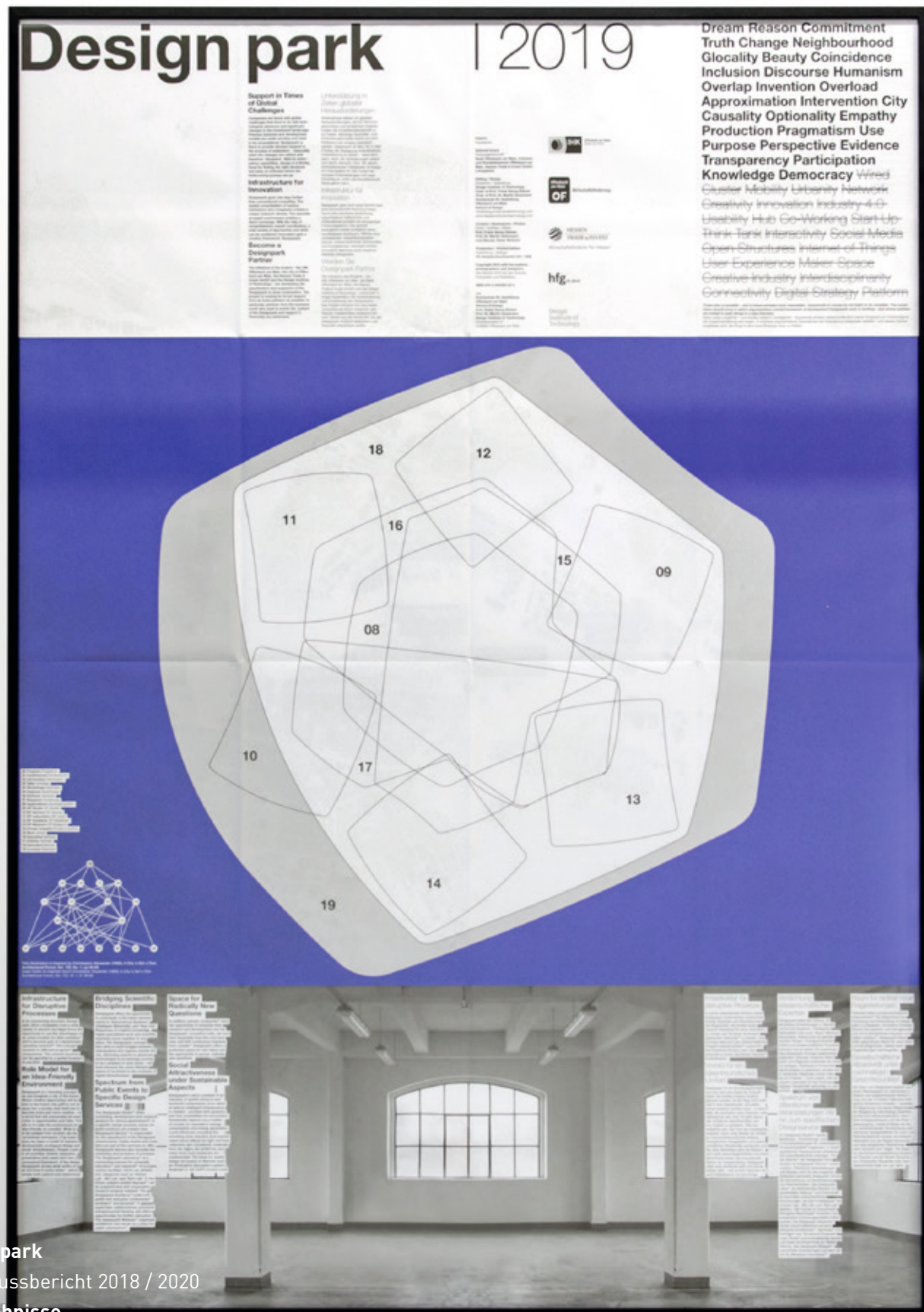
Im Designpark bedeutet Design das Entwerfen für den vernünftigen Gebrauch. Der Zweck des Entwerfens ist die sinnvolle Anwendbarkeit der Ergebnisse. Entwürfe müssen einen praktischen Zugriff ermöglichen, also gebraucht werden können. Verwendbare Ergebnisse lassen Entscheidungen zu ihren Gunsten zu. Die Umsichtigkeit im Entwurfsprozess machen sie wahrscheinlich. Die Logik des Designs begründet seine vorwegnehmende und vorgeifende Fähigkeit mit den entsprechenden zukunftsentscheidenden Konsequenzen.

Im Designpark erfahren Fachleute Methoden und Denkweisen unterschiedlicher Disziplinen, die ihnen auf den ersten Blick ungewohnt – mitunter sogar unbrauchbar – erscheinen können. Die interdisziplinären Zusammenhänge helfen, Probleme neu zu betrachten, Potenziale in fachfremden Bereichen zu erkennen und kreative Prozesse anzuregen. Im besten Fall entstehen verlässliche Zukunftskonzepte und belastbare Gesamtlösungen durch die Wechselwirkungen zwischen vorhandenem Fachwissen und neuen Kontexten, zwischen konvergentem und divergentem Vorgehen, zwischen Entwürfen und Entscheidungen.

Zone  
 Aesthetics  
 Analysis  
 Animation  
 Anthropology  
 Application  
 Arrangement  
 Art  
 Artificial Intelligence  
 Augmentation  
 Biology  
 Brainstorming  
 Business  
 Case Study  
 Change  
 Chemistry  
 Choice  
 Climate  
 Closure  
 Cluster  
 Collecting  
 Communication  
 Composition  
 Comprehension  
 Concepts  
 Conciseness  
 Conclusion  
 Conduct  
 Connection  
 Connectivity  
 Connotation  
 Construction  
 Continuity  
 Conviction  
 Creation  
 Culture  
 Data  
 Deductive Reasoning  
 Deep Learning  
 Definition  
 Demography  
 Denotation  
 Designation  
 Development  
 Discussion  
 Drawing  
 Ecology  
 Economy  
 Education  
 Effectiveness  
 Efficiency  
 Elements  
 Emotion  
 Empiricism  
 Energy  
 Engineering  
 Environment  
 Equipment  
 Errors  
 Ethics  
 Etymology  
 Evaluation  
 Examine  
 Experience  
 Explanation  
 Finance  
 Focus  
 Formulation  
 Framework  
 Geography  
 Government  
 Hermeneutics  
 Hypothesis  
 Ideation  
 Improvement  
 Inclusion  
 Inductive Reasoning  
 Information  
 Internet  
 Iteration  
 Knowledge  
 Laser  
 Limits  
 Logic  
 Material  
 Materialization  
 Mathematics  
 Measurement  
 Mechanics  
 Media  
 Medicine  
 Metaphor  
 Milling  
 Modell  
 Moral  
 Nano  
 Non-Government  
 Observation  
 Option  
 Operationalization  
 Order  
 People  
 Perception  
 Phenomenon  
 Philosophy  
 Physics  
 Politics  
 Possibilities  
 Potential  
 Preparation  
 Printing  
 Problem  
 Procedure  
 Process  
 Production  
 Programming  
 Project  
 Proximity  
 Psychology  
 Public  
 Publication  
 Purpose  
 Qualitative Research  
 Quantitative Research  
 Questioning  
 Radio  
 Rapid Prototyping  
 Rationalization  
 Recommendation  
 Reference  
 Reflection  
 Relation  
 Rendering  
 Repetition  
 Resource  
 Results  
 Sampling  
 Science  
 Search  
 Selection  
 Sensors  
 Shape  
 Similarity  
 Sketching  
 Sketching  
 Sociology  
 Solution  
 Space  
 Stability  
 Statistics  
 Structuring  
 Structure  
 Subject  
 Survey  
 Symmetry  
 Technology  
 Television  
 Test  
 Time  
 Topic  
 Trade  
 Transposition  
 Validity  
 Virtuality  
 Visualization  
 Work  
 World  
 Writing

Zone  
 Aesthetics  
 Analysis  
 Animation  
 Anthropology  
 Application  
 Arrangement  
 Art  
 Artificial Intelligence  
 Augmentation  
 Biology  
 Brainstorming  
 Business  
 Case Study  
 Change  
 Chemistry  
 Choice  
 Climate  
 Closure  
 Cluster  
 Collecting  
 Communication  
 Composition  
 Comprehension  
 Concepts  
 Conciseness  
 Conclusion  
 Conduct  
 Connection  
 Connectivity  
 Connotation  
 Construction  
 Continuity  
 Conviction  
 Creation  
 Culture  
 Data  
 Deductive Reasoning  
 Deep Learning  
 Definition  
 Demography  
 Denotation  
 Designation  
 Development  
 Discussion  
 Drawing  
 Ecology  
 Economy  
 Education  
 Effectiveness  
 Efficiency  
 Elements  
 Emotion  
 Empiricism  
 Energy  
 Engineering  
 Environment  
 Equipment  
 Errors  
 Ethics  
 Etymology  
 Evaluation  
 Examine  
 Experience  
 Explanation  
 Finance  
 Focus  
 Formulation  
 Framework  
 Geography  
 Government  
 Hermeneutics  
 Hypothesis  
 Ideation  
 Improvement  
 Inclusion  
 Inductive Reasoning  
 Information  
 Internet  
 Iteration  
 Knowledge  
 Laser  
 Limits  
 Logic  
 Material  
 Materialization  
 Mathematics  
 Measurement  
 Mechanics  
 Media  
 Medicine  
 Metaphor  
 Milling  
 Modell  
 Moral  
 Nano  
 Non-Government  
 Observation  
 Option  
 Operationalization  
 Order  
 People  
 Perception  
 Phenomenon  
 Philosophy  
 Physics  
 Politics  
 Possibilities  
 Potential  
 Preparation  
 Printing  
 Problem  
 Procedure  
 Process  
 Production  
 Programming  
 Project  
 Proximity  
 Psychology  
 Public  
 Publication  
 Purpose  
 Qualitative Research  
 Quantitative Research  
 Questioning  
 Radio  
 Rapid Prototyping  
 Rationalization  
 Recommendation  
 Reference  
 Reflection  
 Relation  
 Rendering  
 Repetition  
 Resource  
 Results  
 Sampling  
 Science  
 Search  
 Selection  
 Sensors  
 Shape  
 Similarity  
 Sketching  
 Sketching  
 Sociology  
 Solution  
 Space  
 Stability  
 Statistics  
 Structuring  
 Structure  
 Subject  
 Survey  
 Symmetry  
 Technology  
 Television  
 Test  
 Time  
 Topic  
 Trade  
 Transposition  
 Validity  
 Virtuality  
 Visualization  
 Work  
 World  
 Writing





# KOMMUNIKATION

Für externe Präsentationen und Marketingaktivitäten ist eine stetige und plausible Kommunikation von essentieller Bedeutung. Die Kommunikation des Designpark Konzepts setzt sich neben der Marke (S. 48) und den erstellten Materialien (S. 52) aus unterschiedlichen Textbestandteilen zusammen.

Als kommunikativer Slogan für das Projekt und Konzept wurde der „Claim Chances and Spaces for New Industry and Business“ entwickelt. Für die Markenentwicklung wurde folgende Begriffssammlung im Kontext der analysierten Technologie-, Innovations-, Kreativ- und Designzentren positioniert: Forschung, Innovation, Zusammenarbeit, Werkstätten, Vorträge, Ingenieurswesen, Design, Unternehmertum, Vernetzung, Urbanität. Außerdem half eine Liste von möglichen und unmöglichen Buzzwords die Ideen kommunikativ von der Konkurrenz abzugrenzen.

Damit die komplexe Ausgangslage für die Kommunikation genutzt werden konnte, wurde das Designpark Konzept in einem Projekteinseiter folgendermaßen zusammengefasst:

Digitalisierung, Künstliche Intelligenz und Umweltfragen: daran kommt niemand mehr vorbei. Die bevorstehenden Veränderungen führen zu erheblichen Herausforderungen, nicht nur für Unternehmen. Allen ist klar, dass es wie bisher nicht weitergehen kann. Momentan überwiegen Ängste und Unsicherheiten. Es kommt jetzt darauf an, positiv zu denken und

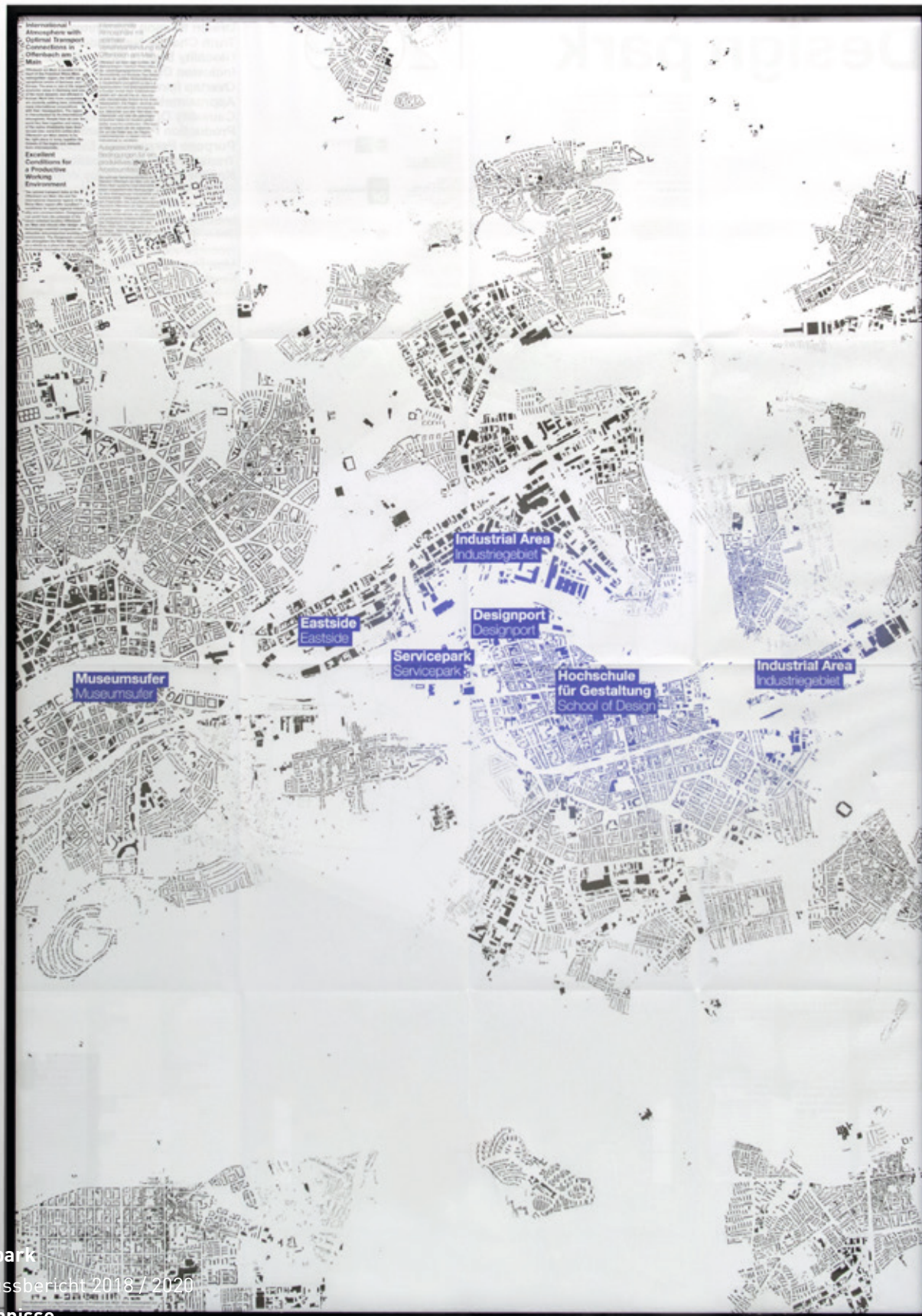
aus Risiken Chancen zu generieren. Design ist dazu das richtige Mittel. Mit Design können Unternehmen zukunftsfähig werden.

Das Besondere am Designpark ist ein neues Gesamtkonzept für Forschungs- und Entwicklungsfragen. Plattformen werden geschaffen, Projekte werden zusammengedacht, Kräfte werden gebündelt. Dadurch soll es möglich werden, den Vorsprung der Konkurrenz zu verkürzen, vor allem, was die Kapitalausstattung und das Know-How in Sachen künstlicher Intelligenz betrifft. Zuletzt geht es darum, den Prozess hin zum Erfolg neu zu gestalten und künftig intelligenter zum Ziel zu kommen. Design ist der konsequente Weg zu innovativen Lösungen.

## Was ist anders am Designpark?

In der Produktentwicklung geht es bislang eher kleinteilig zu: man geht vom Jetzt-Zustand aus und arbeitet sich Schritt für Schritt an einzelnen Problemen ab. Im Designpark wird dagegen von der Zukunft her gedacht. Man fragt sich, was in der Welt von morgen womöglich alles zusammengehören wird. Gefragt sind Querverbindungen und neue Gesamtsichten. Vieles, was heute noch als spezielle Herausforderung erscheint, wird später einmal als durchgehender Themenkomplex erkannt – wie man es zurzeit etwa in Umwelt- und Mobilitätsdingen erlebt. Das Zusammendenken verschiedener Perspektiven vom Ende her bezeichnet man im Designpark als „Full Design Approach“.





### Wie wird im Designpark vorgegangen?

Teams aus Designer/innen und Spezialist/innen unterschiedlicher Bereiche werden je nach Anforderung zusammengestellt. Die Mischung aus berufsbedingter Aufgeschlossenheit, professioneller Skepsis und Expertise aus der Spitzenforschung erzeugt ein einladendes Umfeld für kreative Prozesse. Fachleute aus scheinbar gegensätzlichen Bereichen lassen im Designpark verlässliche Zukunftskonzepte und belastbare Gesamtlösungen entstehen. Unternehmen bekommen auf diese Weise die Chance – gemeinsam mit anderen – aus sich selbst heraus neu zu denken.

### Für wen ist Designpark gedacht?

Angesprochen sind zukunftsorientierte Industrien und Firmen jeder Größe und mit ihnen verbundene Institutionen – alle, die Unterstützung in Zeiten globaler Herausforderungen suchen.

### Wo ist Designpark zu finden?

Das Designpark Konzept profitiert von den Potenzialen des zukunftsorientierten Standorts Offenbach am Main. Von Museen über die Hochschule für Gestaltung bis zu industriellen Gebieten wird design- und technologieorientierten Unternehmen ein attraktives Umfeld geboten. Designpark greift die dynamische Urbanisierung der Region auf, um sie in Richtung einer neuartigen urban-industriellen Vision voranzutreiben.



# MARKE

Marken positionieren und differenzieren sich im Kontext ihres spezifischen Ökosystems. Der Markenkern transportiert die Werte jeder Marke. Je konsistenter das Agieren und der Auftritt gemäß der eigenen Werte ist, desto mehr Vertrauen in eine Marke entsteht. Auf Grundlage der Markenentwicklung wurden Design und Kommunikation angepasst.

Die Designpark Marke setzt sich aus unterschiedlichen Bestandteilen zusammen: Begriffe, Logo, Werte, Versprechen, Typografie, Farben, Metagegestaltung, Bildwelten, Printmaterial, Webauftritt, Architektur, usw. Grundlage der Markenentwicklung war die Analyse des Wettbewerbs und

der Interessengruppen. Die Positionierung der Marke erfolgte daraufhin in Relation zum gesamten Ökosystem.

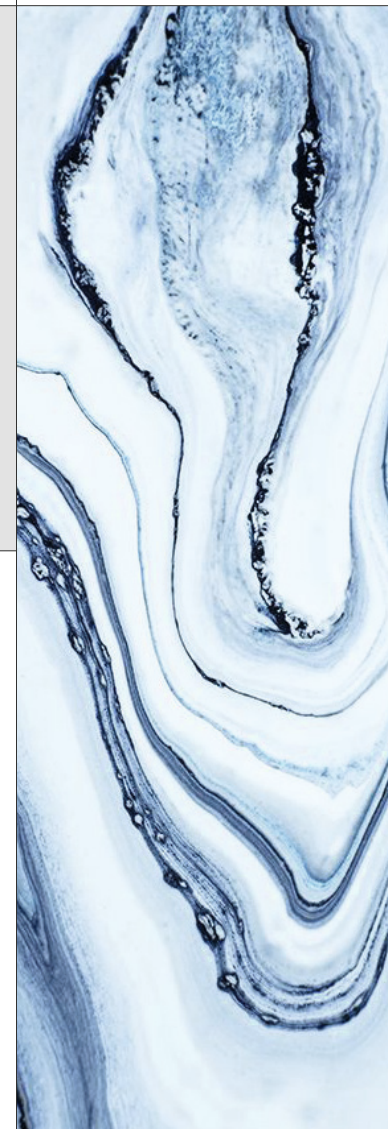
Die Markenschrift ist die Helvetica Neue im Schriftschnitt Bold, Light und Thin.

Die Marke Designpark nutzt vier Farben: weiß, einen 15K Grauton, einen 90K Schwarzton und das sogenannte Yves Klein Blau beziehungsweise Pantone Blue 072 U für Print und #002ea7 für digitale Anwendungen. Die Farbgebung lässt sich auf das Metadesign der Marke entsprechend übertragen.

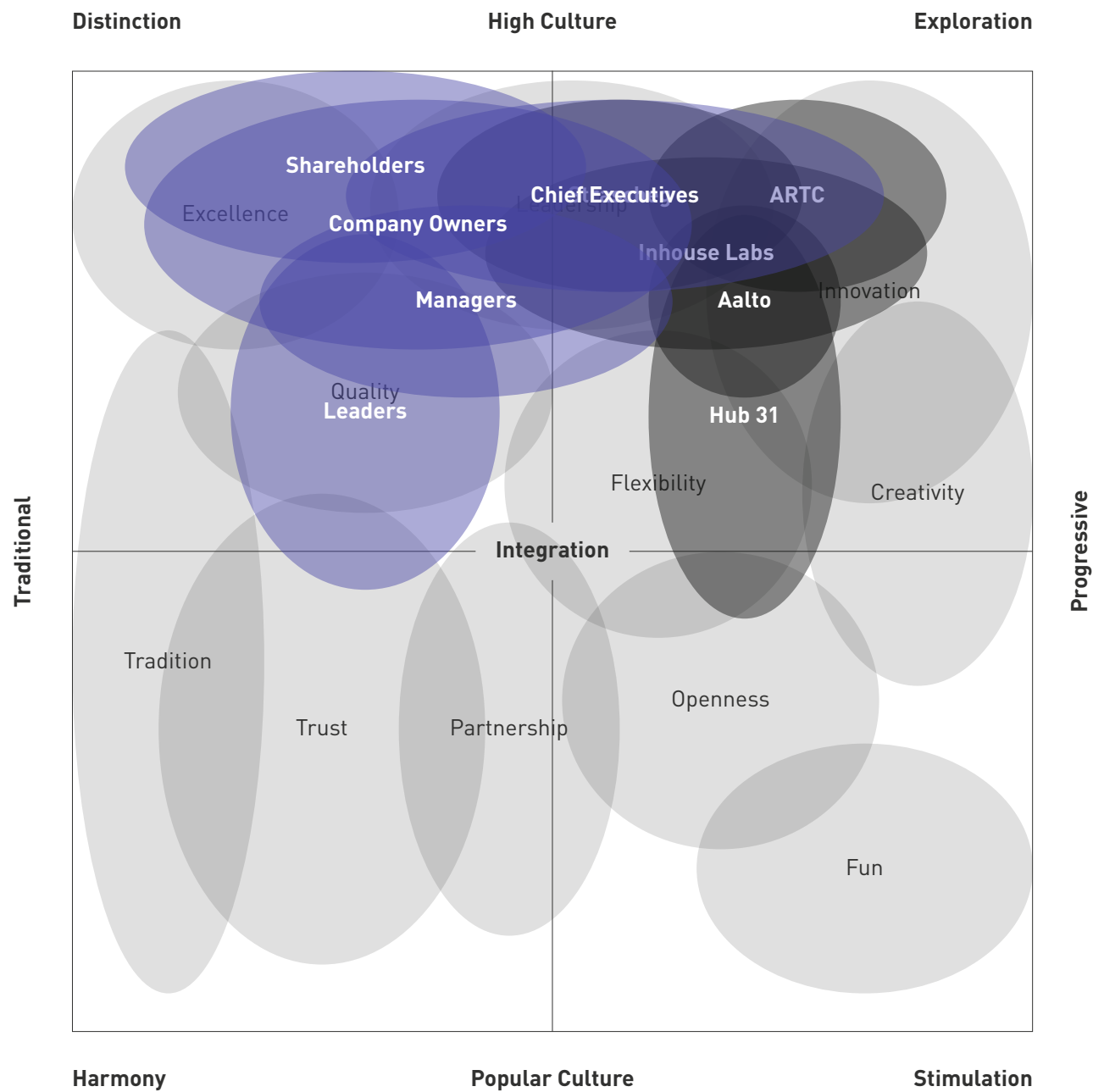
Metagegestaltung  
Designpark



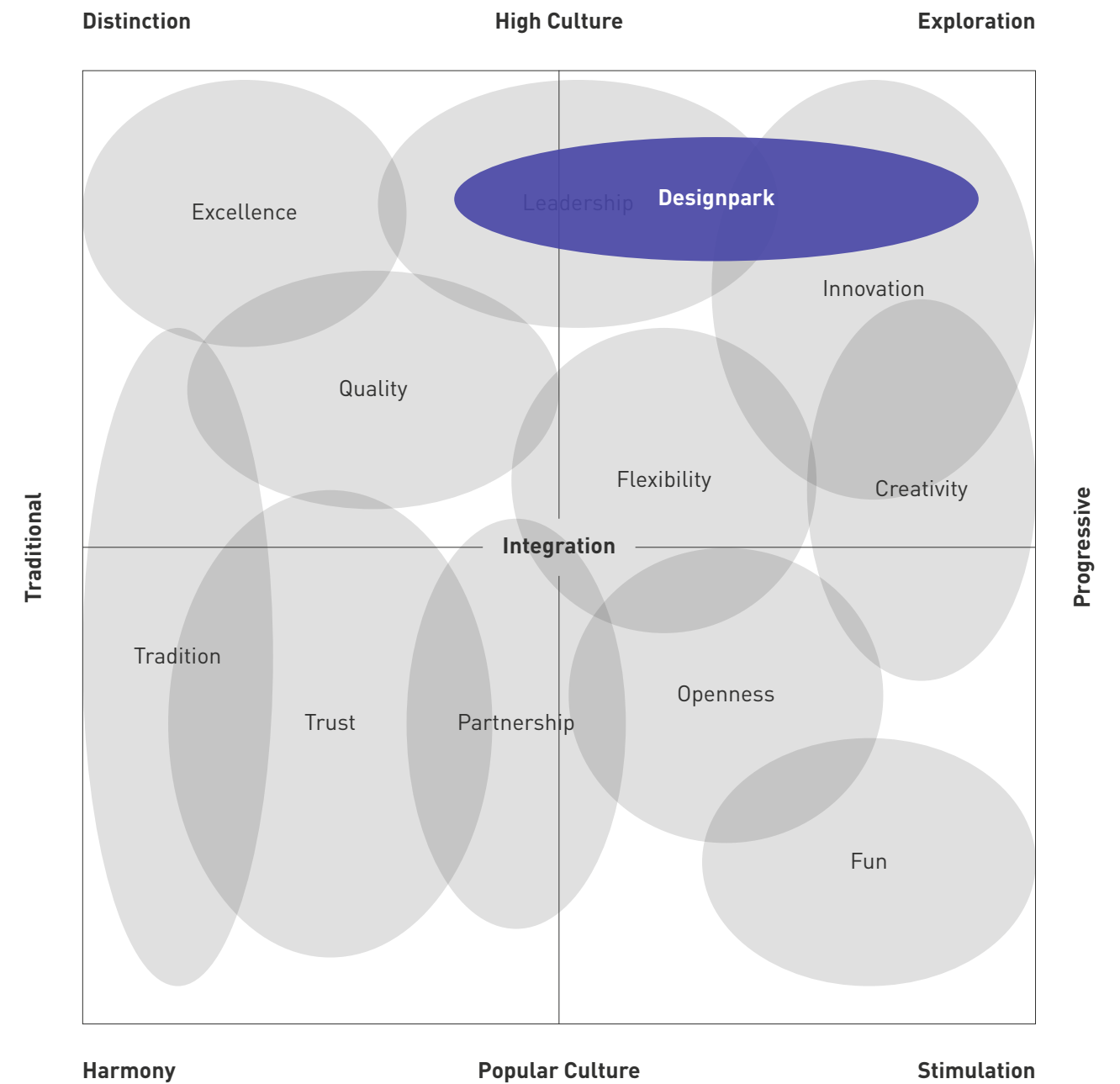
Farben  
Designpark



# POSITIONIERUNG INTERESSEN-GRUPPEN UND WETTBEWERB



# POSITIONIERUNG DESIGNPARK





# MATERIALIEN

Neben dem bereits beschriebenen Projekteinseiter wurden weitere digitale und gedruckte Kommunikations- und Werbematerialien (S. 55 bis 61) konzipiert und umgesetzt. Formate, Keyvisuals, Layout und Typographie sollten der Markenentwicklung entsprechen und auf das zukunftsweisende Konzept hindeuten.

Zunächst wurde eine Webseite (www.designpark.online) entworfen, um öffentliche Zugänglichkeit zu den Projekthaltungen zu generieren. Ihre Anpassung und Pflege sowie der Übertrag entwickelter Printinhalte auf die Online Präsenz war Aufgabe des Forschungsprojekts. Für die Social Media Plattform Instagram wurde ein

Profil erstellt. Die online Kanäle konnten daraufhin medial vernetzt werden. Für die interne und externe Kommunikation entstanden zahlreiche Projekt- und Konzeptpräsentationen.

Um industriellen Unternehmen und potentiellen Interessenten einen ersten Eindruck des Projekts zu ermöglichen, entstand im März 2019 ein Faltblatt mit dem Titel „Designpark 01 2019“. Inhaltlich befasste es sich mit den entwickelten Ideen und Offenbach am Main als Ort für Zukunft und Innovation. Bereits zu diesem Zeitpunkt erschien es ratsam, eine Kontinuität in der Dokumentation herzustellen und das Faltblatt als Periodikum regelmäßig erscheinen zu

lassen. Das Faltblatt wurde auf Veranstaltungen und bei der Ansprache potenzieller Projektpartner genutzt und verteilt. Damit konnten neben den Projektpartnern ca. 300 Interessenten erreicht werden.

Im April 2020 wurde die zweite Auflage unter dem Titel „Designpark 02 2020“ fertiggestellt. Sie war dem speziellen Forschungsansatz und den Potenzialen des Designs gewidmet. Auch dieses Faltblatt wurde Interessenten vorgestellt und vielfach verschickt.

Ein weiteres Periodikum ist für Anfang 2021 geplant. Hier sollen die Ergebnisse der stadtplanerischen

Recherche und die Entwürfe der studentischen Hochschulprojekte dokumentiert werden.

Für öffentliche Auftritte wurde ein Flyer im Postkartenformat erstellt, um eine kurze Beschreibung des Projekts an jede interessierte Person verteilen zu können. Bei Veranstaltungen, auf denen das Designpark Projekt mit eigenem Stand präsent war, wurden die Ideen durch eine Umfrage überprüft. Die Umfrage fand in Form von Plakaten statt, auf denen Passanten ihre Einschätzungen anonym mit einer Reißzwecke hinterlassen konnten. Bei besagten Veranstaltungen half ein T-Shirt mit „Designpark“ Schriftzug Ansprechpersonen zu identifizieren.

## Flyer im Postkartenformat

Designpark



## Designpark

Abschlussbericht 2018 / 2020

3. Ergebnisse

## Designpark T-Shirt

Hessischer Kreativwirtschaftstag 2020



Designpark





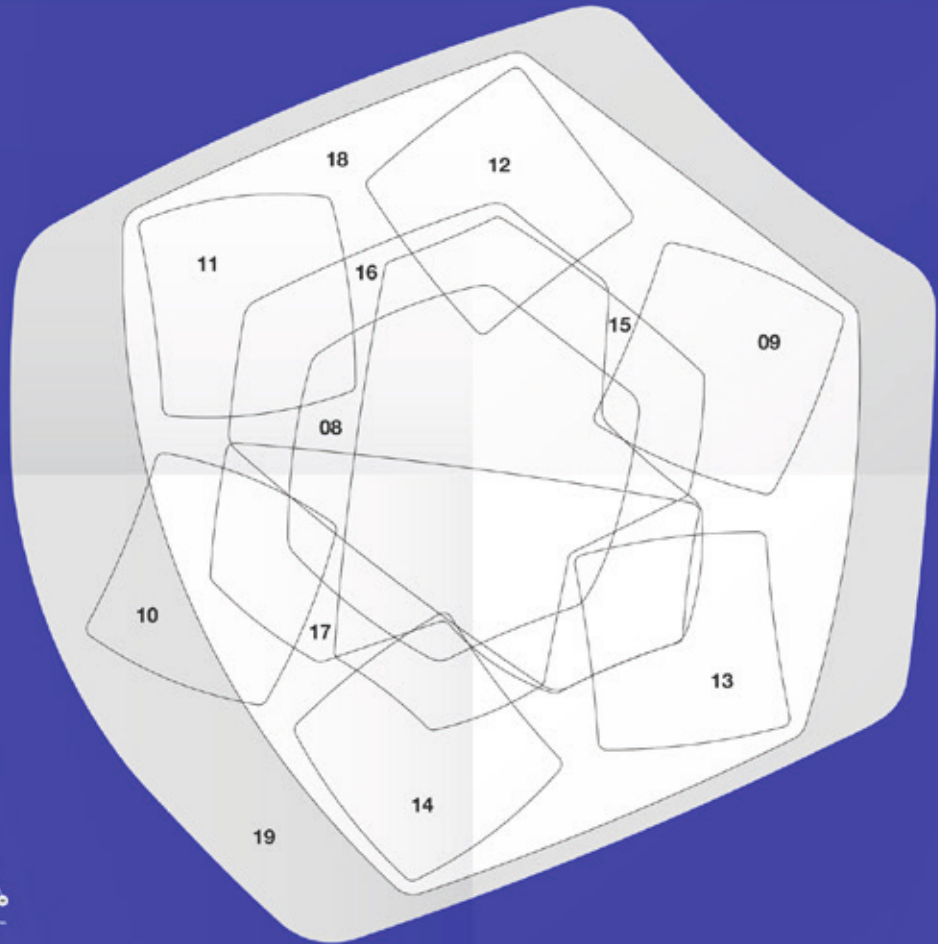


# Design park | 2019

**Support in Times of Global Challenges**  
 Unterstützung in Zeiten globaler Herausforderungen  
 ...

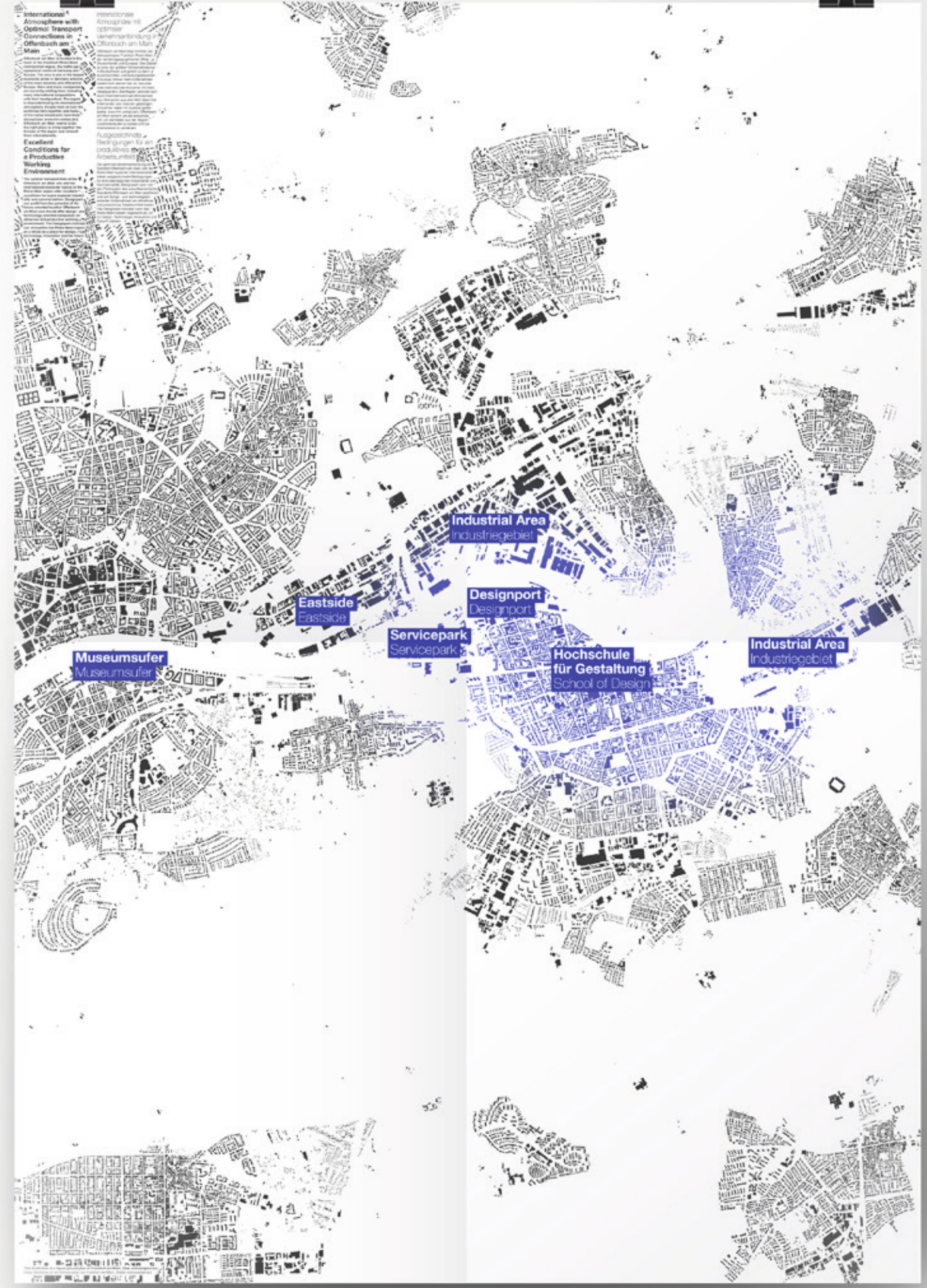


**Dream Reason Commitment**  
**Truth Change Neighbourhood**  
**Glocality Beauty Coincidence**  
**Inclusion Discourse Humanism**  
**Overlap Invention Overload**  
**Approximation Intervention City**  
**Causality Optionality Empathy**  
**Production Pragmatism Use**  
**Purpose Perspective Evidence**  
**Transparency Participation**  
**Knowledge Democracy**  
**Cluster Mobility Urbanity Network**  
**Creativity Innovation Industry 4.0**  
**Usability Hub Go-Working Start-Up**  
**Think-Tank Interactivity Social Media**  
**Open-Structures Internet of Things**  
**User-Experience Maker-Space**  
**Creative-Industry Interdisciplinarity**  
**Connectivity Digital-Strategy Platform**



Designpark  
 Abschlussbericht 2018 / 2020  
 3. Ergebnisse

Designpark 01 2019  
 Mock-Up Vorlage: www.freepik.com











Nutzen für Vereinsmitglieder	Argumentation und Vorteile
Designpark mitgestalten	Unternehmen, die sich früh im Designpark engagieren, können das Konzept und die Aktivitäten im Sinne seiner eigenen Interessen und Zukunftsthemen mitgestalten.
Fläche zur Ansiedlung	Unternehmen, die sich früh im Designpark engagieren, haben einen privilegierten Zugriff auf zur Ansiedlung zu vergebende Flächen im Rahmen eines entstehenden Bebauungsplanes.
Zukunftsthemen anpacken	Unternehmen können eigene Innovationsvorhaben und Zukunftsthemen in den Designpark einbringen. Designpark bietet Unterstützung und Infrastruktur, um diese Themen gemeinsam mit Partnern anzugehen.
Wissenspool	Unternehmen können im Designpark ihre Innovationsfähigkeit wirksam durch Weiterbildungsangebote, Netzwerkformate und generell die Teilhabe an einer Gemeinschaft innovativer Unternehmen, Institutionen, Hochschulen und Forschungseinrichtungen steigern.
Full Design Approach (FDA)	Unternehmen können im Designpark einen spezifischen Forschungs- und Entwicklungsansatz nutzen, der ihnen Innovationspotenziale und Wettbewerbsvorteile aufzeigt. Der Full Design Approach ist ein spezifisch umfassender Designansatz mit breiter fachlicher Ausrichtung zur prozesshaften und kollaborativen Annäherung an sinnvolle Lösungen und zukunftsrelevante Chancen.
Rechtssicherheit	Unternehmen im Designpark genießen aufgrund der rechtlichen Strukturen und Expertise der Designpark-Partner einen maximalen Schutz ihres geistigen Eigentums. Ein Verhaltenskodex schützt Vertraulichkeit, ein offenes Kooperationsklima und vor Abwerbung von Mitarbeitern. Unternehmen sind meist gut in der Umsetzung

Experimentierraum	inkrementeller Innovationen. Sie scheuen aber risikoreichere, explorative Innovationsvorhaben. Dadurch bringen sie selten oder nie disruptive Innovationen auf den Markt. Gerade hierfür bietet der Designpark Räume und Formate – und kann damit im Rhein-Main-Gebiet an die Aktivitäten der neuen Agentur des BMWi für Sprunginnovationen anknüpfen.
Ressourcen	Kleinen und mittleren Unternehmen fehlen häufig personelle und finanzielle Ressourcen, um Innovationsideen in marktfähige Produkte umzusetzen. Im Designpark bündeln KMUs ihre Ressourcen und haben über die Designpark-Partner einen optimalen Zugang zu vorhandenen Fördermöglichkeiten.
Transfer	Der Transfer von Forschungsergebnissen in die Wirtschaft in Deutschland ist noch immer nicht zufriedenstellend. Designpark bietet Unternehmen hier eine Schnittstelle zu einer Vielzahl von Hochschulen und Forschungseinrichtungen – für Wissenstransfer und Kooperationen. Er kann damit die aktuelle Transfer-Initiative des BMWi unterstützen.
Fachkräfte	Nicht nur der Fachkräftemangel im IT-Bereich, sondern auch in anderen Berufsfeldern hemmt die Innovationstätigkeit der Unternehmen. Designpark bietet über die Kooperation mit einer Vielzahl von Hochschulen die Möglichkeit, Fachkräfte zu werben oder auch projektbasiert Zugang zu Fachkräften zu erhalten.
Verbindung von Urbanität und Industrie	Unternehmen können im Designpark die Vorteile des urbanen Standorts für ihre Aktivitäten nutzen. Die Architektur im Designpark besteht aus einem Wechselspiel von räumlicher Distanz und wegetechnischer Verdichtung. Innovationsteams von Unternehmen können hier getrennt vom Kerngeschäft und mit kontinuierlichen Impulsen von außen mitten in der Stadt arbeiten.



# STANDORT- ENTWICKLUNG

In den Semesterprojekten im Sommersemester 2020 an der Technischen Universität München und der Hochschule für Gestaltung Offenbach am Main entstanden erste Ideen für stadtplanerische und architektonische Detail- und Gesamtgefüge der räumlichen Makro- und Mikrostrukturen auf dem Innovationscampus. Die Ergebnisse sind nicht hundertprozentig auf die Standortentwicklung des im „Masterplan 2030“ der Stadt Offenbach am Main als Innovationscampus ausgewiesenen Areals übertragbar. Sie zeigen aber Beispiele und geben

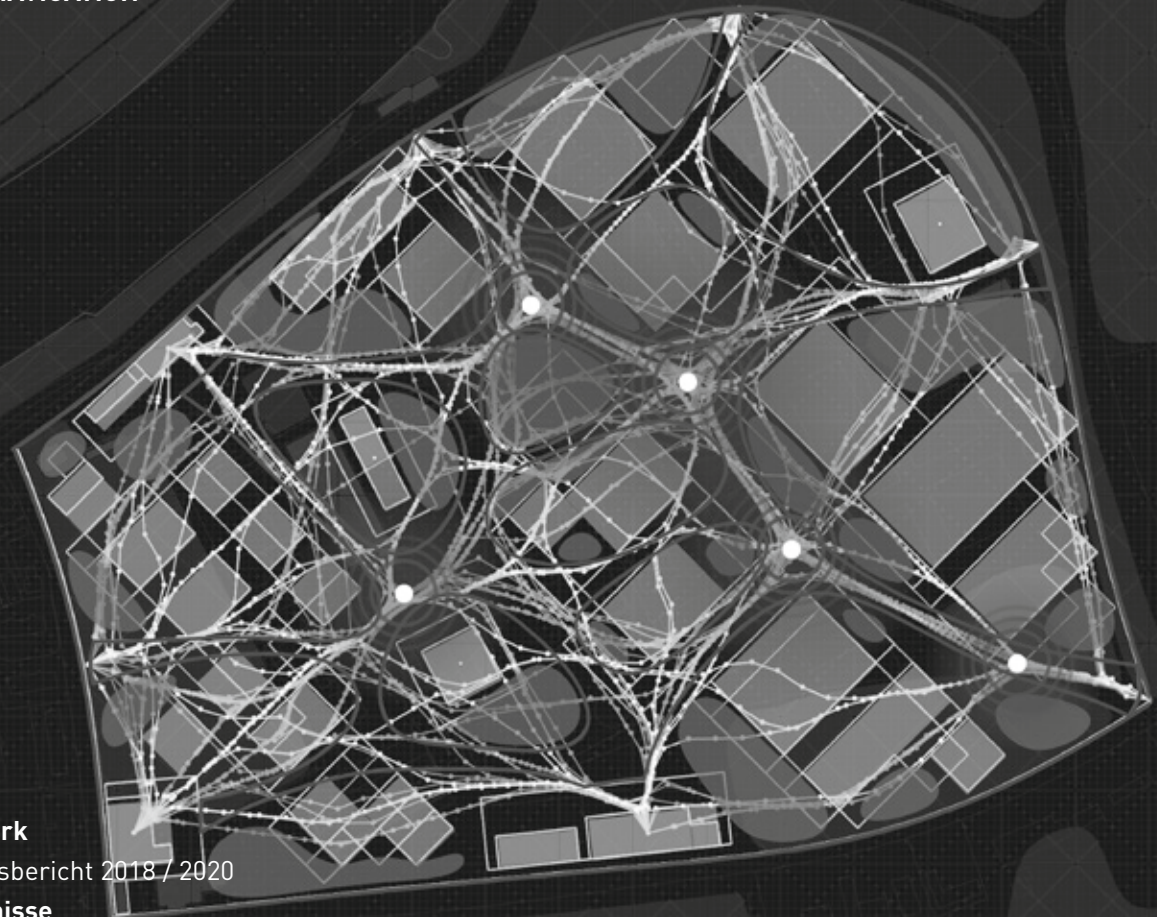
Anhaltspunkte für eine Übertragung des Themas Designpark auf dieses Gelände.

Für das Wintersemester 2020 / 2021 sind an der Technischen Universität München und der Hochschule für Gestaltung Offenbach am Main zwei weitere studentische Semesterprojekte über die beispielhafte räumliche Übertragung des Projekts Designpark auf den Innovationscampus geplant.



## HUMAN NAVIGATION

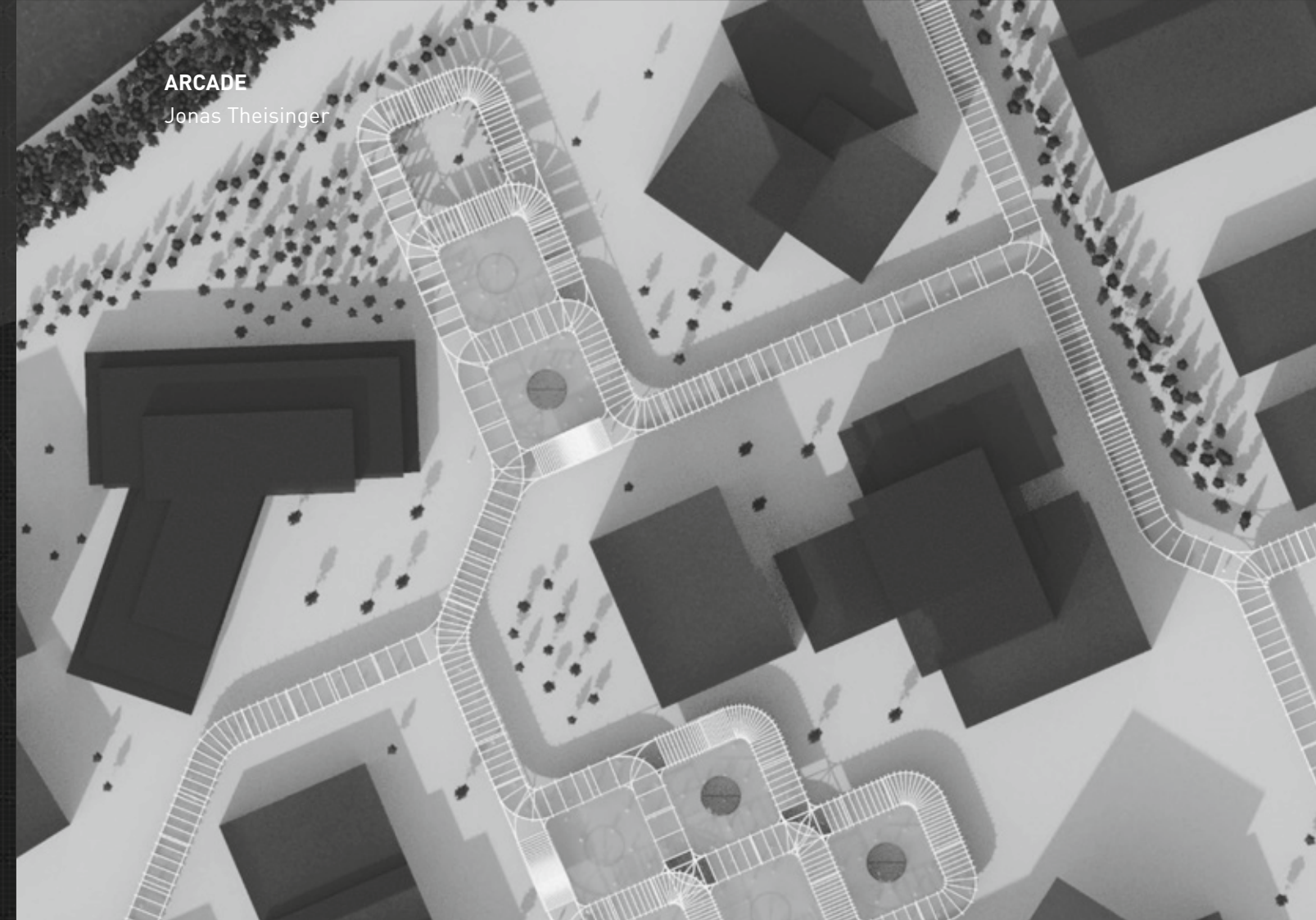
Yeqi Yia



Designpark  
Abschlussbericht 2018 / 2020  
3. Ergebnisse

## ARCADE

Jonas Theisinger





### Ergebnisse der Semesterarbeit an der Hochschule für Gestaltung Offenbach am Main

Im Entwurfsprojekt „Die Kramer Schule“ an der Hochschule für Gestaltung Offenbach am Main wurden Konzepte zu folgenden Kategorien entworfen:

- › Straßen- und Wegeplanung,
- › Arkaden,
- › Archiv- und Lagerorganisation,
- › Erholung und Urban Gardening,
- › Raum und Licht,
- › Tür- und Haltegriffe.

#### Straßen- und Wegeplanung

Das Konzept HUMAN NAVIGATION von Yeqi Yia erschließt das Designpark Gelände ausgehend von einer Untersuchung menschlichen Verhaltens. Das Verhalten von Menschen kann in einem kommunikativen Netzwerk aus Treffpunkten und Wegen simuliert werden. Die vorhandenen Gebäude auf dem Gelände sind die ersten Informationen, die Menschen wahrnehmen. Diese Gebäude beeinflussen Treffpunkte und Wege. Das Konzept soll die natürliche, spontane und bequeme Kommunikation fördern. Die simulierten Ergebnisse der Wege und Treffpunkte können variieren, was der Unstetigkeit der menschlichen Bewegung entspricht. Durch Überlagerung ergibt sich eine Reihe von breiten und großen sowie kleinen Straßen. Deren Größe und Ausrichtung orientieren sich am menschlichen Verhalten und können den gesamten Park aufteilen.

#### Arkaden

ARCADE von Jonas Theisinger befasst sich mit der Wahrnehmung und Nutzung von öffentlichen und gewerblichen Plätzen. Das Konzept macht diese Infrastruktur zu einem Raum des Austausches und der Kooperation. Der Nutzen wird um eine variable Nutzungsmöglichkeit erweitert – ausgehend von den Verbindungselementen zwischen Örtlichkeiten als reinen Transferflächen. Das systematisch im Raster aufgebaute Trägersystem von ARCADE fügt der eindimensionalen Bebauung den Faktor Zeit hinzu und bricht die statische Überdachung auf in ein sich veränderndes Gesamtspiel aus Schatten und Licht, aus Bewegung und Entdeckung.

#### Archiv- und Lagerorganisation

Die Weiterentwicklung von Archiven findet meist ausschließlich im Kontext von Digitalisierung statt. Wo der Zugang durch digitale Archive für viele Menschen einfacher und vor allem schneller ermöglicht wird, müssen die Originalobjekte weiterhin bestmöglich geschützt werden. Das Konzept ARCHIVE von Philipp Kleine ist auf eine sichere Aufbewahrung ebenso wie neue Möglichkeit des Zugangs ausgerichtet. Das System bietet durch stapelbare und bewegliche Boxen die Möglichkeit einer sich ständig neu arrangierenden Organisation, um den bestmöglichen, räumlichen Zugang zu ermöglichen. Die ARCHIVE Boxen bilden das System der Aufbewahrung und die Architektur als solches.

### ARCHIVE Philipp Kleine



### AUXETISCHE LICHTWAND Daniela Kim





### Erholung und Urban Gardening

ROOF GARDENING von Jasmin Pompetzki beschäftigt sich mit der Frage, wie das Arbeiten im Designpark zukünftig aussehen könnte. Dabei stehen der Mensch und dessen Entstressung im Mittelpunkt. In der schnelllebigen und vernetzten Welt hilft die Natur dabei, Stress zu reduzieren. ROOF GARDENING schafft eine Schnittstelle zwischen Mensch und Natur und fördert Kooperation, Sozialität und das Miteinander im Arbeitsalltag. Auf den flachen Dächern des Designparks entstehen durch den Entwurf ROOF GARDENING individuelle Dachgärten. Das System ermöglicht je nach Gebrauch eine variable und flexible Kombination verschiedener Elemente. Es entsteht ein Raum für Arbeitspausen oder Freizeit, um Stress abzubauen und sich zu erholen.

### Raum und Licht

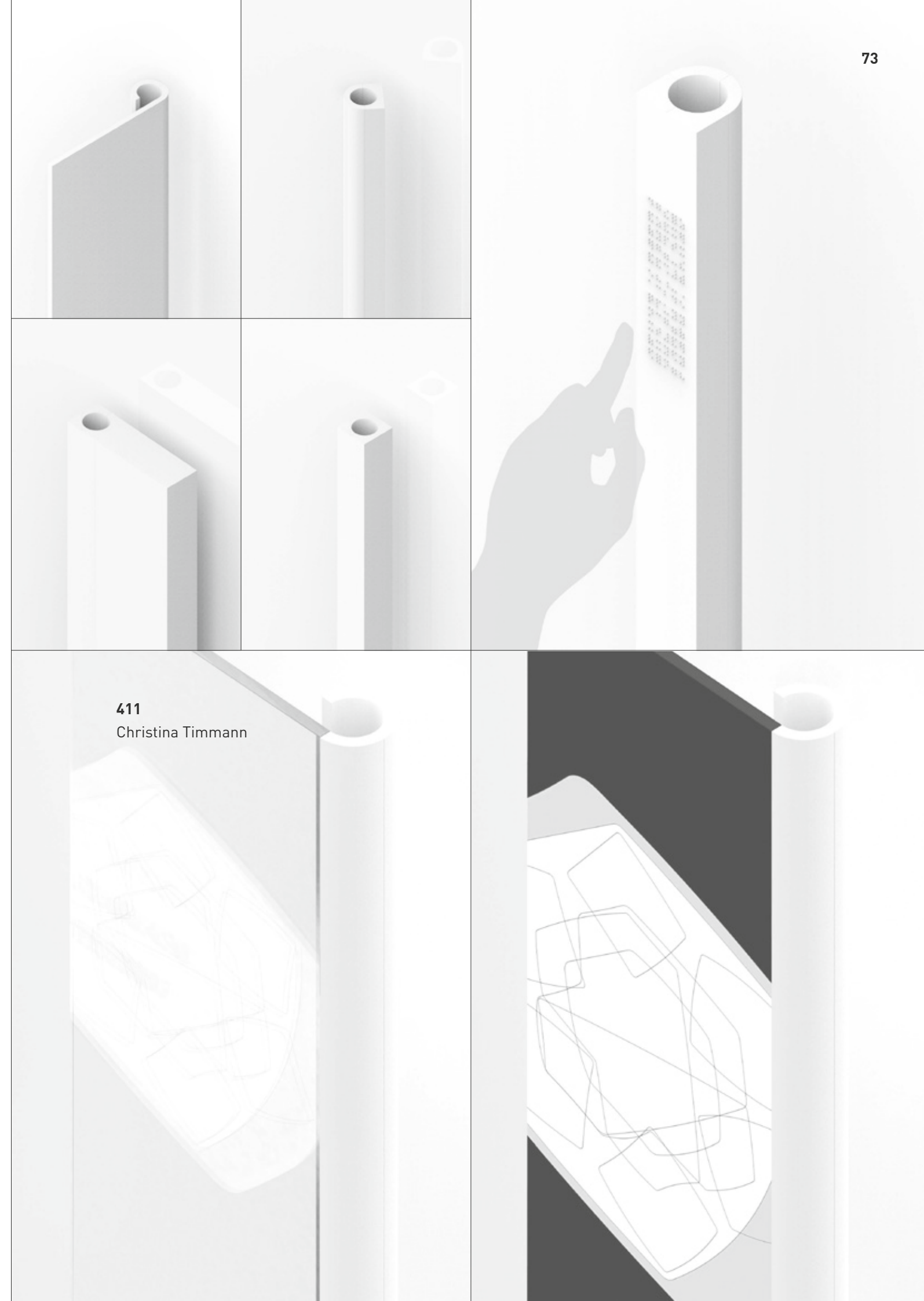
Das Konzept auxetische Lichtwand von Daniela Kim ist eine flexible Wand, die Licht lenkt und Wärme reguliert. Tageslicht ist essentiell, um Menschen ein produktives und angenehmes Arbeitsumfeld zu bieten. Die einzelnen Module der auxetischen Lichtwand speichern das Sonnenlicht als natürliche Energiequelle und werden so zum ökologisch vernünftigen System. Da nicht nur tagsüber gearbeitet wird sondern auch abends oder nachts, gibt sie Licht und Energie bei Dunkelheit wieder an die Umgebung ab.

### Tür- und Haltegriffe

Das Konzept 411 von Christina Timmann thematisiert die Problematik des (Be)Greifens im architektonischen Kontext. Ausgehend von einem Türgriff im klassischen Sinn als Schnittstelle und Kontakt zwischen Räumen wurde ein auf Segmentierung beruhender Knoten als Basis des Produktsystems entwickelt. Kernthematik ist die Information. Der variable Gebrauch erschließt sich aus der Syntax des Entwurfs und seiner im Raster angelegten geometrischen Ordnung. Die Oberfläche des Systems ist einziger Träger von Material und Information, von Funktionen, Statik und Handhabung. Adressiert werden menschliche Bedürfnisse nach Orientierung, Kommunikation, Sicherheit und Inklusion.

### Ergebnisse der Semesterarbeit an der Technischen Universität München

Die Ergebnisse des Architekturprojekts „Designpark Offenbach“ der Technischen Universität München werden bis Ende des Sommersemesters dokumentiert. Bis Ende September 2020 ist mit einer entsprechenden Dokumentation zu rechnen.



411

Christina Timmann

## **Abschlussaktivitäten**

Bis zum Abschluss des Designpark Forschungsprojekts zum 31. März 2021 werden an der Technischen Universität München und der Hochschule für Gestaltung Offenbach am Main zwei weitere studentische Semesterprojekte zum Designpark Konzept durchgeführt. Die genannten Semesterprojekte werden mit Ende des Wintersemesters 2020 / 2021 im Februar 2021 abgeschlossen. Alle studentischen Entwürfe und Konzepte werden in Folge gemeinsam mit den Ergebnissen des Sommersemesters 2020 in einer Broschüre dokumentiert und den Projektpartnern zugänglich gemacht.

Die Ergebnisse der stadtplanerischen Recherche und architekturtheoretischen Analyse sowie eine Auswahl der Entwürfe der studentischen Hochschulprojekte werden dann im Periodikum Designpark 03 2021 dokumentiert. Es soll im März 2021 erscheinen.

## **Anschlussprojekt**

Wie der vorliegende Abschlussbericht des Forschungsprojekts Designpark verdeutlicht, ist es in den letzten drei Jahren gelungen, das Thema Design und einen spezifischen Designforschungsansatz in der wissenschaftlichen Diskussion zu verankern. Das Thema Design zahlte gleichzeitig auf das Standortmarketing der Stadt Offenbach am Main ein. Offenbach konnte durch die Aktivitäten des Projekts, der Lenkungsgruppe und des Lehrgebiets und Instituts von

Prof. Frank Georg Zebner als Kreativ- und Designstandort weiter an Kontur gewinnen. Aus der Wirtschaft gab es großes Interesse an den programmatischen sowie räumlichen Ideen des Designpark Konzepts, sodass einige Unternehmen ihr aktives Mitwirken an der Weiterentwicklung in Aussicht stellten. Und das, obwohl das Projekt bis Anfang 2020 keinen Bezug zu einem konkreten Ort oder Gelände, beispielsweise zum Gelände des Innovationscampus, hatte. Inzwischen ist die städtische Gesellschaft INNO GmbH Besitzerin des ehem. Clariant Geländes und mit dessen Entwicklung beauftragt. Nun bietet sich die Gelegenheit, die Arbeit am Projekt und Konzept Designpark in einem Anschlussprojekt weiterzuführen, um Themen zu entwickeln, die auf das konkrete Gelände angewendet werden können.

Bei einem solchen Anschlussprojekt sollte die Entwicklung des Designparks als Teil des im „Masterplan 2030“ der Stadt Offenbach am Main als Innovationscampus ausgewiesenen Arealen im Vordergrund stehen. Der Gesamteindruck des Designparks als agiler Ort sollte in diesem Projekt weiter ausgearbeitet werden, wobei eine Verortung auf der Fläche nicht im Vordergrund steht. Es sollte vielmehr darum gehen, eine gesamtvernetzende Struktur zu entwickeln, die Technik, Wissen und Forschung mit Stadt, Gesellschaft und dem Menschen vereint. Dazu sind konkrete Kriterien mit entsprechenden Umsetzungsmöglichkeiten und alternativen Ausblicken zu entwerfen, die auf das Gesamtgefüge



einzahlen und das Projekt Designpark erfolgreich und zukunftsfähig machen. Außerdem sollen inhaltliche Empfehlungen und räumlich strukturelle Voraussetzungen erarbeitet werden. Die Frage ist, welche Maßnahmen bei der zukünftigen Entwicklung des Innovationscampus berücksichtigt werden müssten, um am Ende dort den Designpark entstehen zu lassen. Das Ziel muss sein, dass der konkrete Raum die Aktivitäten, Kommunikation und Kooperationen der Menschen vor Ort unterstützt, um die Qualität des Designs als Innovationstreiber in Entwicklungsprozessen zu ermöglichen.

Die studentischen Arbeiten der Technischen Universität München und der Hochschule für Gestaltung Offenbach am Main im Wintersemester 2020 / 2021 können ein Anschlussprojekt bereichern und weitere Anhaltspunkte für eine räumliche Umsetzung des Designparks liefern. Im Anschlussprojekt muss es daher in der Folge darum gehen, das Konzept Designpark weiter zu konkretisieren und Elemente und Grundlagen der Umsetzung auf dem Innovationscampus zu erarbeiten.

Sämtliche Projektergebnisse, Kommunikationsmaterialien und Visualisierungen des Designpark Forschungsprojekts stellen die Grundlagen des Anschlussprojekts dar und unterstützen bei der Akquisition weiterer Partner für das Projekt – u.U. auch für die spätere Geländeusage. Das Ziel muss sein, Unternehmen und Forschungseinrichtungen für eine konkrete Zusammenarbeit im Projekt Designpark zu gewinnen und für den Innovationscampus zu begeistern. Im Rahmen des Anschlussprojekts wäre dafür ein Konzept zu erarbeiten.

Zusammenfassend hätte das Anschlussprojekt auf der Basis der Ergebnisse des am 31. März 2021 abzuschließenden Designpark Forschungsprojektes eine konkretisierende, visualisierende und vernetzende Ausrichtung und könnte die Vermarktung der Flächen des Innovationscampus und das Standortmarketing gleichermaßen unterstützen.



# IMPRESSUM

**Designpark**

Abschlussbericht 2018 / 2020

**Forschungsprojekt von**

Wirtschaftsförderung  
Stadt Offenbach am Main,  
Industrie und Handelskammer  
Offenbach am Main,  
Hessen Trade & Invest GmbH,  
Lehrgebiet Technische Produkte  
und Produktsysteme  
Prof. Frank Georg Zebner,  
Hochschule für Gestaltung (HfG)  
Offenbach am Main  
School of Design

**Herausgeber**

c/o  
Hochschule für Gestaltung (HfG)  
Offenbach am Main  
School of Design  
Prof. Frank Georg Zebner  
Schlossstrasse 31  
D-63065 Offenbach am Main

**Projektleitung und -koordination**

Lina Djouiai

**Redaktion**

Prof. Frank Georg Zebner  
Lina Djouiai

**Design**

Lina Djouiai

**Inhalt, Grafiken und Bilder**

Lenkungsgruppe, Lina Djouiai,  
Studierende der Hochschule für  
Gestaltung Offenbach am Main

**Herstellung**

WIRmachenDRUCK GmbH

**Auflage**

20

2020 © Alle Rechte bei den Autoren,  
Fotografen und Gestaltern





