

Klaus Haasis, Geschäftsführer MFG Baden-Württemberg, anlässlich der  
doit.konferenz, 13. Oktober 2008, Messe Stuttgart

„Sieben Trends für die digitale Zukunft“

**1. Trend: Internet in Realtime –**

Das Intelligente Medium der Millisekunde

**2. Trend: Internet of Things –**

Verschmelzung von digitaler und realer Welt

**3. Trend: Enhanced Visual Experience –**

Bilder erleben statt sehen

**4. Trend: Continuous Interface –**

Die grenzenlose Mensch-Maschine-Interaktion

**5. Trend: Sustainable IT –**

Internet für kommende Generationen

**6. Trend: Distributed Open Production –**

Offene Zusammenarbeit für mehr Innovation

**7: No E-Business without O-Business –**

Verbindung offener mit geschlossenen Welten

- Auszug aus der Keynote -  
(Es gilt das gesprochene Wort)

### Zur aktuellen Situation: Die Zeit der zerrütteten Geschäftsmodelle

Meine Damen und Herren, dieser Kongress [do it.konferenz, vom 13. – 14. Oktober 2008, Messe Stuttgart; Anm. d. Red.], die ganze Kreativ- und ITK-Branche und die gesamte Wirtschaftswelt stehen unter dem Eindruck der weltweiten Finanzkrise. Welchen Anteil haben Computer an der Krise? Was bedeutet die Krise für die Geschäfte der IT- und Medienindustrie. Wie verändert sich die Welt nach der Lehmann Brother Pleite am 16. September 2008? Und das vor dem Hintergrund, dass gerade mal sieben Jahre vorher am 9. September 2001 die Zerstörung des World Trade Center die Welt aufgerüttelt hat? Die Enron-Pleite und der Bankrott von Worldcom mit einem Vermögen von 100 Milliarden Dollar durch eine völlig überdimensionierte Netzinfrastruktur sind heute schon fast wieder vergessen. Viele Fragen zur zukünftigen Entwicklung, die sicher die Diskussionen und die Gespräche in den Panels und in den Pausen bestimmen werden.

### 7 Trends für die digitale Zukunft

Ja meine Damen und Herren, wie schwierig ist in diesem Kontext, Ihnen am heutigen Vormittag Wege in die digitale Zukunft aufzuzeigen? Wir können uns für die Herausforderungen der Zukunft nur stählen, wenn wir immer wieder versuchen, die großen Trends neu zu bestimmen und zu verstehen. Deshalb möchte ich Ihnen jetzt aus Sicht der MFG **sieben Trends für die digitale Zukunft präsentieren**. Sie basieren im Wesentlichen auf den Ergebnissen von zwei großen Forschungs- und Clusterprojekten der MFG Baden-Württemberg.

Das ist zum einen das **Forschungsprojekt FAZIT**, das in den letzten drei Jahren in 18 Studien zukünftige Potenziale von IT- und Medienmärkten für Baden-Württemberg untersucht hat. Und es ist zum anderen das Europäische Forschungs- und **Clusterprojekt CReATE**, das die Potenziale aus dem Zusammenwirken von Informationstechnologie und neuer digitaler Kreativwirtschaft für Europa erschließen wird.

Im letzten Jahr konnte die MFG die Europäische Union davon überzeugen, mehr für den Einsatz von modernster Informationstechnologie zur Wettbewerbssteigerung mittelständischer Kreativunternehmen in Europa zu tun. Daraus ist unter unserer Führung das EU-Projekt CReATE der Regionen Piemont mit Turin, Rhnes-Alpes mit Lyon, West-Midlands mit Birmingham und Baden-Württemberg entstanden. CReATE ist aber auch besonders aus meiner großen Überzeugung entstanden, dass wir in Europa noch viel stärker bei der Entwicklung wissensbasierter Informations- und Kreativdienstleistungen und Produkte zusammenarbeiten müssen, um weltweit wettbewerbsfähig zu sein. Deshalb sind es europäische Trends, die auch nicht immer völlig neu sind. Aber wie auch 2001 viele fälschlicherweise das Ende des Internets vorhergesehen haben, geht es mir heute darum, auf wesentliche **Entwicklungen** hinzuweisen, die auch in den nächsten Jahre Bestand haben und unsere Zukunft wesentlich mitbestimmen werden.

### **1. Trend: Internet in Realtime – Das Intelligente Medium der Millisekunde**

Meine Damen und Herren, 2008 war ein Schaltjahr und Sie haben – ohne dass Sie etwas dafür getan haben – um die Ordnung im Universum einzuhalten 86.400 Extrasekunden spendiert bekommen. Das ist fast eine Ewigkeit, wenn Sie bedenken, dass die Gegenwart eigentlich nur etwas drei Sekunden dauert. Denn es geht um die Zeitspanne des Bewusstseins. Das ist die nachweisliche Dauer eines periodischen Ablauf des Gehirns, eine Zeitspanne von etwas 30 Millisekunden, innerhalb derer Informationen gesammelt und verarbeitet werden. Ilya Prigogine nennt diesen Zeitraum die Eigenzeit. Dieser Rhythmus ist die Gegenwart, einige periodische Schwingungen, etwa drei Sekunden Informationen aufnehmen, bewerten, verstehen.

Ungefähr **drei Sekunden**, das ist auch die Zeit, die eine **E-Mail** heute durchschnittlich braucht, um im Internet **einmal den Globus zu umkreisen**. Drei Sekunden sind in der heutigen Zeit lang – zumindest wenn wir nochmals kurz einen Blick auf die Finanzwelt werfen. Ein großer Teil der heutigen Finanzgeschäfte wird in Echtzeit der Börsen abgewickelt, also in Millisekunden. Auf den Finanzmärkten gibt es in Spitzenzeiten rund 23.000 Updates pro Sekunde.

Mit dem neuen Open-Source Firefox-Browser werden Websites jetzt – so der Anbieter Mozilla - "siebenmal schneller" geladen als beim Internet Explorer:  
**60 Millisekunden echte Echtzeit.**

Aber für die Ausnutzung dieser Potenziale muss das Internet intelligenter werden, **Semantic Web** ist das neue Schlagwort, das **Internet der Bedeutungen, das Informationen in ihrem Zusammenhang versteht**. Und das Surfen im World Wide Web, das wir momentan noch hauptsächlich mit dem Internet in Verbindung bringen, wird aber künftig mehr und mehr zur Nebensache. Die direkte Kommunikation mit Rechnern über Webservices und das Mieten von Softwareprogrammen über das Internet verändern die Nutzung. Das Internet wird noch mehr als bisher die zentrale Plattform, das zentrale Medium, die zentrale Technologie für die Wirtschaft und die Verbindung von Systemen und Menschen weltweit. Und damit sind wir beim zweiten Trend.

## **2. Trend: Internet of Things – Verschmelzung von digitaler und realer Welt**

Das Internet bekommt zunehmend neue Teilnehmer nicht nur Menschen und Computer, sondern andere Dinge werden Teil des Systems: Ein weltumspannendes neuronales Netz, ein **Nervensystem von Sendern, Servern und Sensoren**. Das Internet der Dinge wird eine der gravierendsten Reformen des Internets sein! Jeder Gegenstand – vom Kühlschrank über Stromzähler und Auto zu Kleidungsstücken und Sportschuhen – kann eine eigene Internet-Adresse haben und Informationen entgegen nehmen, neue produzieren und versenden, z.B heute schon als Kamera, morgen als Geschwindigkeits-Sensor, RFID-Chip, Temperaturfühler, Bewegungsmelder, etc.

Voraussetzung ist u. a. die Erweiterung des Internet-Adressraums von  $2^{32}$  auf  $2^{128}$  mögliche adressierbare Adressen im World Wide Web: Aus momentan 3,7 Milliarden Adressen – das wäre ein wesentlicher Teil der Weltbevölkerung – werden dann **340 Sextillionen IP-Adressen**. Eine Zahl so unvorstellbar wie die Fantastilliarden meiner Jugend, die Onkel Dagobert Duck in seinem Geldspeicher gehütet hat.

Was kann das **Internet der Dinge** leisten? Es lässt die Gegenstände untereinander, aber auch mit den Nutzern kommunizieren. Die alte Vision vom Kühlschrank, der selbständig Bier bestellt, wenn die letzte Flasche

entnommen wurde, wird vielleicht nie zur Realität. Hingegen können Sportschuhe künftig Leistungsdaten messen und zur Analyse übermitteln. Autos werden in Zukunft Verkehrsinformationen austauschen, auch ihr Autoreifen wird in Zukunft eine eigene Internet-Adresse haben und Informationen über Profildicke, Luftdruck und Geschwindigkeit weitergeben.

Die vernetzten Objekte, wie z.B. Autos, werden dabei auch gleichzeitig zu Sender und Empfänger auf kurze Distanzen, etwa um Verbindung mit dem vorne oder hinten fahrenden Fahrzeug aufzunehmen, um mitzuteilen, dass es gerade bremst oder beschleunigt. Speziell für die Car-to-Car-Kommunikation hat die Europäische Kommission im August dieses Jahres ein EU-weit einheitliches Frequenzband reserviert. Hier entstehen **neue Geschäftsfelder**, die es zu besetzen gilt.

Digitale und reale Welt wachsen immer dichter zusammen; in Welt umspannenden Systemen mit 380 Sextillionen möglichen Objekten, die mit einander in Verbindung gebracht werden können. Digitale und reale Welt wachsen aber auch bei der Simulation der Realität oder der Erschaffung völlig **neuer digitaler Realitäten** zusammen.

### **3. Trend: Enhanced Visual Experience – Bilder erleben statt sehen**

Bilder erleben statt sehen, das heißt immer bessere Bildqualität bei Fotos und **Bewegtbildern, dreidimensional im Internet**, holografisch, bei Simulation der Wirklichkeit für Medizin oder Fahrzeugbau, bei Fernsehen auf Abruf über das World Wide Web.

In der Faschingsausgabe des letzten Jahres kam der Spiegel mit einer 12-seitige Titelstory über "Second Life" heraus. Es war der vorläufige Höhepunkt eines Bilderhypes, wie er für mich noch vor fünf Jahren nicht vorstellbar war. Der Medienrummel zu Second Life ist abgeklungen, aber das Marktforschungsunternehmen Forrester misst dem **3D-Internet** in fünf Jahren eine ähnliche Bedeutung bei wie dem World Wide Web heute.

Die Dynamik im Bereich von **Bewegtbild, Video und Internet-TV** ist gigantisch, wenn man sich in Erinnerung ruft, dass das Videoportal YouTube erst vor gut dreieinhalb Jahren in Kalifornien gegründet wurde. Schon 2006 wurden täglich etwa 65.000 neue Videos hochgeladen und 100 Millionen

Clips angesehen. 2006 wurde YouTube dann für 1,3 Milliarden Dollar von Google übernommen, das Unternehmen hatte damals 67 Mitarbeiter.

**Jede Minute** werden **etwa zehn Stunden bewegte Bilder** auf YouTube geladen. Eine Entwicklung, die ich mir vor fünf Jahren nicht hätte vorstellen können. Thomas L. Friedmann gibt in seinem Buch „The World is Flat“ eine interessante Erklärung: Als Worldcom im Jahr 2002 pleite ging, wurde eine völlig überdimensionierte breitbandige, weltweite Netzinfrastruktur im Wert von 100 Milliarden Dollar abgeschrieben, die dann praktisch zur freien Verfügung nach Anwendungen suchte. Im letzten Jahr war allein YouTube für **zehn Prozent des weltweiten Internet-Datenverkehrs** verantwortlich. Und dieser Boom wird sich fortsetzen. Die Qualitäten werden sich verbessern und immer mehr Nutzung auf Internetportalen stattfinden.

Dazu kommen neue **Visualisierungs- und Simulationsmethoden** z.B. in der Medizin. Hier gibt es große Synergiepotentiale mit dem Film- und Games-Animationsbereich, beispielsweise an der Filmakademie in Ludwigsburg. Und an den Universitäten Konstanz und Stuttgart wird an neuen Darstellungsmöglichkeiten mit sogenannten Powerwalls – das sind hochauflösenden, mehrere Meter breite Bildwände – beim Projekt Gigapixel erforscht. Auch von der Universität Konstanz kommen die naturgetreuen Darstellungen von Pflanzen mit einem besonderen Algorithmus. **Visual Computing** ist eine Kernkompetenz von Baden-Württemberg. Hier sehen Sie ein Beispiel, wie aus dem Computer täuschend echte Pflanzen und Bäume und damit komplexe Landschaften visualisiert werden können. Revolutionen bei der **verbesserten Darstellung und Wiedergabe von Bildern**, aber auch bei der Eingabe und Steuerung von Computern, Simulationsumgebungen und Spielekonsolen.

#### **4. Trend: Continuous Interface – Die grenzenlose Mensch-Maschine-Interaktion**

Kennen Sie die Wii, meine Damen und Herren? Das ist derzeit die erfolgreichste Spielekonsole von Nintendo. Das besondere an der Wii: Statt auf einen statische Spielecontroller reagiert sie auf die Bewegungen des Spielers. Die eingebauten **Bewegungssensoren** erkennen, in welcher Lage sich der Spieler gerade befindet, in welche Richtung und mit welcher Geschwindigkeit er gerade bewegt oder geschüttelt wird. Die körperlichen Bewegungen des Spielers werden dann in Bewegungen von Spielfiguren

oder Elementen auf den Bildschirm übertragen. Über 32 Millionen mal wurde die Wii bis heute verkauft und ging damit doppelt so oft über den Ladentisch wie die Spielekonsole Playstation 3 des Mitbewerbers Sony, die ungefähr zum gleichen Zeitpunkt auf den Markt kam. Ein gutes Beispiel für **radikales Innovationsverhalten**. Während sich Sony nur auf die überragende Bildqualität und die Qualität der Spiele verließ, kam Nintendo mit etwas Neuem, **Haptic Computing**, und hat mit der Wii den Nerv der Zeit getroffen

Die Visionen Ray Kurzweils, einem der größten Vordenker der digitalen Zukunft, rücken in greifbare Nähe: Die Entwicklungen um die schier **grenzenlose Mensch-Maschine-Schnittstelle** schreiten voran, meine Damen und Herren. Ray Kurzweil, der auch genialer Erfinder war, u.a. des Kurzweil Synthesizer, hat die Vision, das man eines Tages das Gehirn komplett downloaden und damit für immer speichern kann.

Heute können wir immer noch nicht mit dem bloßen Gedanken Löffel zu verbiegen wie Uri Geller. Wir sind allerdings schon in der Lage, mit sogenannte **Neuro-Controller**, eine Art Headset mit eingebauten Sensoren, Computerspiele zu steuern. Rechtzeitig zum diesjährigen Weihnachtsgeschäft wird das High-Tech-Unternehmen Emotiv ein solches Neuroheadset auf den Markt bringen. Für 299,- Dollar erhält man dann das Steuerungsgerät mit dem Namen Epoc, das per **Gehirnströmung ein Videospiel steuert**. Wenn die Dame mit dem Auge zwinkert, dann macht das auch die Spielfigur. Lächeln, Grimassen-Schneiden, Augen-Zwinkern... – Vorstellbar sind Einsätze in der Medizin, z.B. als Mittel zur Kommunikation mit Schlaganfall- oder Komapatienten.

Und die Zukunft sind **biologische Computer**. Wissenschaftler von der britischen University of Reading ist es gelungen, einen kleinen Roboter über eine Petrischale voller Ratten-Nervenzellen zu steuern.

Damit nähert sich Natur und Computertechnologie weiter an und wir kommen zum Trend Nummer 5.

## 5. Trend: Sustainable IT – Internet für kommende Generationen

Rechenzentren sind die Fabriken des Informationszeitalters und fressen dabei sogar mehr Strom als alte Industrieanlagen. Insgesamt ist die

Informations- und Kommunikationswirtschaft für **zwei Prozent des weltweiten CO2-Ausstoßes** verantwortlich – damit bläst sie so viel Treibhausgase in die Luft wie die Luftfahrtindustrie. Für nur eine Google-Suche verbrauchen Sie vier Watt Strom (pro Stunde). Für die gleiche Menge könnten Sie eine Energiesparlampe eine Stunde lang brennen lassen. Für die IT gibt es eigentlich keine andere Wahl als dass Rechenzentren energiesparender arbeiten. Aber die vernetzte und intelligente digitale Welt bietet weit mehr Möglichkeiten – der Trend heißt **Öko-Effizienz** und wird in einer unserer FAZIT-Studien ausführlich beschrieben.

In der Zukunft betreiben wir **Energy harvesting**, wir ernten Energie für die Stromproduktion beispielsweise aus der Umgebungstemperatur, aus Bewegung oder aus Luftströmungen. Nun kommt der Ausbau unseres Stromnetzes zum Internet der Energie. Dahinter steckt die intelligente und bewusste Nutzung von Strom – zu Hause, in Unternehmen, auf der Straße, das so genannte **Smart Metering**. Ziel ist eine optimale Energieeffizienz; Die Tage der Drehscheibe im guten alten Stromzähler sind gezählt.

Die weitere Miniaturisierung wird zum Verschwinden des Computers führen, zumindest verschwindet der Computer von Ihrem Schreibtisch, heute taucht er bereits in Ihrem Blackberry wieder auf. Morgen in Ihrem Stromzählern, Jacken, Schuhen und RFID-Chips auf. Dabei werden zusätzlich neue, alternative Energiequellen gesucht. Thermogeneratoren werden künftig die Körperwärme umwandeln und den iPod mit Strom versorgen, **Bewegungssensoren erzeugen Strom bei Sport und Arbeit**. So wie die Uhr sich früher automatisch durch Handbewegungen aufgezogen hat, wird sie in Zukunft Strom erzeugen.

**Just-in-time-Licht** gibt es im Übrigen schon heute: In der Stadt Lemgo in Nordrhein-Westfalen wird, um Kosten zu sparen, ab 22.30 Uhr die Straßenbeleuchtung an unbelebten Straßen abgeschaltet. Wer auf dem Nachhauseweg dennoch etwas sehen möchte, schickt einfach eine SMS an die Stadtwerke. Die Laternen beginnen daraufhin für fünfzehn Minuten zu leuchten.

## **6. Trend: Distributed Open Production – Offene Zusammenarbeit für mehr Innovation**

Meine Damen und Herren. Mit dem Fall der Berliner Mauer 1989 hat sich die Welt in vielerlei Hinsicht geöffnet, wie Thomas L. Friedmann anschaulich darlegt. Diese neue Öffnung hat viele Facetten.

Genau im Jahr 1989 veröffentlichte Richard Stallman, man könnte ihn als eine Art Michael Kohlhaas für die Freiheit der Softwareentwicklung bezeichnen, General Public License, die wichtiger Vorläufer der **Open-Source-Bewegung** war. Zwei Jahre später, nachdem Microsoft 1990 das lizenzrechtlich geschützte Windows 3.0 in den Handel brachte, stellte ein Europäer, der Finne Linus Torvalds, am 25. August 1991 eine Nachricht in das damalige Usenet und bat um weltweite Mithilfe an seinem Vorhaben eines neuen offenen Betriebssystems. **Linux** wurde das **erste freie Betriebssystem** und damit der Wegbereiter eine Bewegung der Öffnung und Offenheit rund um den Globus. Open Source Software wurde eine Metapher für diese Öffnung und weitere Bewegungen wie **Open Content, Open Access, Open Innovation** und führte 2005 durch Tim O'Reeilly zu einem neuen Konzept der offenen Zusammenarbeit im Internet unter dem Kürzel **Web 2.0**.

**Weltweit vernetzte Produktion** wird zunehmend auch in anderen Bereichen als Software angewandt. Prominentestes Beispiel ist sicher Wikipedia, aber es könnte auch die Konstruktion einer Maschine oder eine Filmproduktion sein. Der Filmproduzent und Autor Matt Hanson initiierte das Open-Source-Filmprojekt "A Swarm of Angels" und hat sich das Ziel gesetzt, den weltweit ersten Spielfilm der vollständig über das Internet finanziert, entwickelt und vertrieben wird.

Eine sehr interessante Perspektive liegt in zukünftigen Möglichkeiten der **kundenspezifischen, individuellen Online-Produktion** von physischen Gegenständen. Heute sind es schon Bücher, z.B. Fotobücher. Morgen könnten es über das sogenannte 3D-Printing Prototypen für Maschinenbau und Architektur, oder auch Objekte wie selbstentworfenes Geschirr- oder Kunstgegenstände sein, wobei die Pläne im Web verfügbar sind und von verschiedenen Nutzern bearbeitet werden können.

Damit sind wir beim letzten Trend angelangt:

## **7. Trend: No E-Business without O-Business – Verbindung offener mit geschlossenen Welten**

Was meine ich mit geschlossenen und offenen Welten? Die geschlossene Welt ist eine Welt des geistigen Eigentums. In ihr werden Erfindungen, Ideen und Konzepte durch Patent- und Urheberrechte geschützt. Beispiele sind die forschungs- und entwicklungsintensiven Branchen wie die Pharmaindustrie oder der Maschinenbau, aber auch die Inhalteproduzierenden Medien wie Verlage und Rundfunk sowie die Musikindustrie. In dieser Welt des kompromisslos geschützten geistigen Eigentums ist es der Patentschutz, der die Unternehmen antreibt, zu forschen und zu entwickeln. Denn nur mit dem Bewusstsein, dass ihre Erfindungen und Werke vor Nachahmung geschützt sind, sind sie motiviert für neue Innovationen.

Anders sieht es in der offenen Welt aus. Sie zeichnet sich durch offene Ansätze aus, wie Open Source Software, Open Content, Open Access und Open Innovation. Hier steht zunächst nicht der Nutzen des einzelnen Unternehmens im Vordergrund, sondern der **Nutzen von Gemeinschaften**, die massenhaft Erfahrungen, Wissen, Lebensstile und Erlebnisse teilen wollen. Am Beispiel der Open Source Software wird dies deutlich.

Die Weltorganisation für geistiges Eigentum vermeldet 1,7 Millionen angemeldete Patente, aber 3,5 Millionen noch anhängiger Patentschriften. Das geschlossene System kommt an seine Grenzen. Das offene hingegen legt erst richtig los: Allein das Open-Source-Portal SourceForge stellt bislang über 180.000 Software- und Entwicklungs-Projekte zum Download bereit. Und die digitale Welt öffnet sich weiter. Nach dem **E-Jahrzehnt** sind wir nun mitten in den **O-Jahren**.

Was bedeutet diese offene Welt für Baden-Württemberg, das Land der Zeitungs- und Buchverlage, des Maschinen- und Automobilbaus, der Erfinder und Patente? Was ist die richtige Strategie für ein Land, das vor allem mit geschlossenen Branchen groß und erfolgreich wurde? Die Antwort ist, es gibt kein Gut und Böse, kein Richtig oder Falsch. Wir müssen **Wanderer zwischen den beiden Welten** werden. Die geschlossene Welt muss intelligent mit der offenen verbunden werden.

### **Ausblick: Die Zeit des fortwährenden Lernens**

Ganz gleich, was um uns herum in den nächsten Tagen und Wochen passiert, **Lernen und Bildung** wird weiterhin im Mittelpunkt unseres Lebens

stehen. Schon Mark Twain hat gesagt: „Bildung ist das, was übrig bleibt, wenn der letzte Dollar weg ist“.

Ich zitiere immer gerne Karl-Heinz Strassemeyer. Er ist eine lebende Legende des IBM Labors in Böblingen. Er hat das Linux-Betriebssystem zu einer Zeit, als Open Source noch als Programmieren für Kommunisten bezeichnet wurde, auf die IBM Großrechner gebracht. Das war zunächst eine Revolution und dann ein großer Erfolg. Fragt man ihn nach seinem Erfolgsrezept, spricht er gerne vom „Ecosystem of the hearts & minds“.

Was heißt das?

- Wir müssen partnerschaftsfähiger werden.
- Wir müssen lernfähiger werden.
- Wir müssen veränderungsbereiter werden

Hierfür brauchen auch wir Laboratorien – keine Spielwiesen, aber strukturierte Spielfelder in denen wir nach einigen Regeln spielen können. Bei der MFG nennen wir die Laboratorien **Creative Labs**. Sie entstehen zusammen mit Hochschulen und Unternehmen. In den Creative Lab soll **gemeinsam, schnell und flexibel gearbeitet** werden, wie wir es in unserem Creative Lab für 3D-Internet gemacht haben. Die flexiblen Lernräume sollen eine **Verbindung von Wirtschaft, Wissenschaft und öffentlichem Sektor** bieten.

Der jetzige Finanzminister hat einmal sehr anschaulich formuliert: „Nur das Aufstellen von Beatmungsgeräten bringt noch kein wirkliches Leben.“ Die vielen technischen Ideen und Möglichkeiten sind das eine, der **Mut zu Veränderung und das konkrete Machen** das andere. Deswegen freue ich mich auf die Gespräche heute und morgen, über weitere Partnerschaft mit Unternehmen und Hochschulen.

---

### Weiterführende Literatur der MFG-Community

- **Semantische Technologien in Wissensmanagementlösungen.**  
Einsatzpotenziale für den Mittelstand. Band 13 der FAZIT-Schriftenreihe.

- **Open Content – open Access.** Freie Inhalte als Herausforderung für Wirtschaft, Wissenschaft und Politik. Band 16 der FAZIT-Schriftenreihe.
- **Die IT- und Medienwelt in Baden-Württemberg im Jahr 2020.** Vier Basisszenarien. Band 15 der FAZIT-Schriftenreihe.

*Bestellung sowie kostenloser Download dieser und weiterer der FAZIT-Forschungsbände unter [www.fazit-forschung.de](http://www.fazit-forschung.de)*

- **do it! – das MFG-Magazin** für mehr Innovation mit IT und Medien aus Baden-Württemberg, Oktober 2008
- **Jahresbericht der MFG Baden-Württemberg 2007/2008**
- **MFG Innovation 01** – Informations- und Medienwirtschaft in Baden-Württemberg. Zur regionalen Bedeutung von Informations- und Kommunikationstechnologie. Auf dem Weg in die Kreativwirtschaft.
- **MFG Innovation 02** – a digital lifestyle. Leben und Arbeiten mit Social Software.

*Bestellungen der MFG-Publikationen bitte per E-Mail an Silke Ruoff , Referentin Marketing und Kommunikation ([ruoff@mfg.de](mailto:ruoff@mfg.de) oder [redaktion@mfg.de](mailto:redaktion@mfg.de))*

**Weiterführende Links:**

**Forschungsprojekt FAZIT**

[www.fazit-forschung.de](http://www.fazit-forschung.de)

**EU-Clusterprojekt CReATE:**

[www.lets-create.eu](http://www.lets-create.eu)

**MFG Baden-Württemberg:**

[www.mfg-innovation.de](http://www.mfg-innovation.de)

**do it.online – das Infoportal der MFG für mehr Innovation mit IT und Medien:**

[www.doit-online.de](http://www.doit-online.de)

**MFG Innovationcast – das Podcast-Angebot der MFG:**

[podcast.mfg-innovation.de](http://podcast.mfg-innovation.de)

**MFG Innovation Park – das Creative Lab der MFG im 3D-Internet:**

[www.secondlife.mfg-innovation.de](http://www.secondlife.mfg-innovation.de)

## **Über die MFG Baden-Württemberg**

Die MFG gehört zu den führenden Innovationsagenturen für IT und Medien in Europa mit Schwerpunkt Informationstechnologie, Software, Telekommunikation und Creative Industries. Ziel ist die Vernetzung von Kreativwirtschaft und Technologiebranchen zur Stärkung des deutschen Südwestens, zur Förderung von Kooperationen in Europa und zur Unterstützung globaler Zusammenarbeit. Dabei stehen für die MFG als Experte für wissensbasierte Dienstleistungen besonders Anwenderbranchen wie Automobil- und Maschinenbau sowie die Gesundheitsbranche als potenzielle Kunden und Abnehmer im Fokus. Mit ihren nach ISO 9001 zertifizierten Dienstleistungen und 100.000 Technologiebeziehungen gehört sie international zu den Vorreitern für systemische Standortentwicklung in öffentlich-privaten Partnerschaften.

## **Ansprechpartnerin für die Presse**

### **MFG Baden-Württemberg mbH**

Innovationsagentur des Landes  
für Informationstechnologie und Medien

Silke Ruoff  
Referentin Marketing und Kommunikation  
Breitscheidstraße 4  
70174 Stuttgart  
Tel.: 0711-90715-316  
Fax: 0711-90715-350  
E-Mail: [ruoff@mfg.de](mailto:ruoff@mfg.de)  
[www.mfg-innovation.de](http://www.mfg-innovation.de)