

CREATEC UNTERSTÜTZT JUNGE MENSCHEN BEIM ZUGANG ZUM ARBEITSMARKT

TALENTE FÖRDERN

Mosambik, ein Land geprägt von einer hohen Arbeitslosigkeit, macht es den jungen Menschen nicht einfach, Fuß zu fassen. Unter den 28 Millionen mosambikanischen StaatsbürgerInnen gibt es eine aktive arbeitsfähige Schicht von etwa 15 Millionen, von denen nur in etwa eine Million Menschen in Lohn und Brot sind. Jährlich kommen weitere 500.000 junge Menschen dazu, die auf dem Arbeitsmarkt versuchen, einen angemessenen Job zu finden. Eine Lösung ist die Selbstständigkeit, das Entrepreneurwesen in der Kreativwirtschaft. Das Projekt CREATEC ist ein Versuch, um jungen Talenten den Eintritt in den Arbeitsmarkt zu erleichtern.

Von Konstanze Kampfer und Friedrich Kaufmann

Durchgeführt wird CREATEC vom Deutsch Mosambikanischen Kultur- und GOETHE Zentrum in Maputo (CCMA) in Zusammenarbeit mit der Deutschen Auslandshandelskammer (AHK). Die Finanzierung der ersten und zweiten Phase ist gesichert durch die Gesellschaft für Internationale Zusammenarbeit (GIZ ExperTS). Das Pilotprojekt hat zum Ziel, junge Kreative im Entrepreneurwesen auszubilden. Sie lernen, ihre eigenen Ideen in Hinsicht auf den Markt zu validieren und in ein umsatzfähige Produkte umzuwandeln. Das Goethe-Zentrum verfolgt damit seinen Leitgedanken, einen Raum für junge Kreative zu schaffen, um ihre Künste und Projekte vorzustellen und sie in der Öffentlichkeit bekannt zu machen. Gemeinsam mit der AHK sollen Talente zur Start-Up Reife gebracht werden. Und Talente gibt es in Mosambik nicht wenige. Die Erfahrungen des Kulturzentrums haben gezeigt, dass Mosambik vor allen im Bereich der kontemporären Künste, Poesie und Literatur, Filmproduktion, im musikalischen Bereich, der Fotografie, Theater und Tanz großes Potential hervorbringt. Das Dilemma, dass diese KünstlerInnen nicht in der Lage sind, im Arbeitsmarkt Fuß zu fassen und ein ausreichendes Einkommen zu erwirtschaften, um ihre Karriere nachhaltig zu finanzieren, ist nicht nur in Mosambik bekannt. Wenn aber „die Kultur die Grundlage der Gesellschaft ist“, müssen Wege gefunden werden, diese zu erhalten und junge KünstlerInnen darin zu unterstützen, ein Einkommen zu generieren. In diesem Kontext wurde das Projekt entwickelt.

Die Deutsche AHK begleitet das Projekt, indem es Marktzugänge analysiert und mögliche InvestorInnen und SponsorInnen sucht. Das weite Netzwerk von Unternehmungen in Deutschland, Mosambik und der südlichen Region Afrikas ist fundamental für das Projekt. Die Institution schafft Möglichkeiten und Synergien durch das Zusammenbringen

von kunstschaftenden und potentiellen KundInnen.

ZWEI PHASEN

Das innovative an CREATEC ist die Kombination von Kreativität, digitalen Technologien und der Blick auf die ökonomische Verwertbarkeit. Es vereint junge Talente und Developer, die die kreativen Ideen aus den dargelegten Kulturbereichen in digitale Geschäftsideen umwandeln. Die Initiative umfasst zwei Elemente, zum einen der Ansatz, KünstlerInnen mit ITs zusammenzubringen, und zum anderen die kurzen, drei bis sechs Monate langen Projektphasen, welche Flexibilität bieten, um die Qualität des Projektes fortlaufend zu verbessern und die Folgephasen auf Basis der gemachten Erfahrungen weiterzuentwickeln.

Von den 143 KandidatInnen wurden 25 KünstlerInnen aus den verschiedenen Sparten der Kulturarbeit und 26 IT SpezialistInnen ausgewählt von denen letztendlich 36 junge Leute, zwischen 18 und 36 Jahren, an dem Projekt teilgenommen haben.

Die erste dreimonatige Projektphase umfasste ein dreitägiges Bootcamp und Hackathon (kollaborative Softwareentwicklungsveranstaltung), Gruppenarbeit, zwei Tage Coaching der Gruppen und der Pitch der digitalen Businessideen mit den ausgewählten Teilnehmenden. Das Design dieser Phase basierte auf den Erfahrungen des CREATIVE HUB des GOETHE Instituts in Johannesburg und wurde mitgestaltet durch die Firma MAPAL C-Com in Aalen, Deutschland. Zu den bearbeitenden Thema gehören das generelle Entrepreneurwesen, der Verkauf von digitalen Produkten und die Transformation von Ideen in ein Business. Die für diese Transformation genutzte Methodik ist das Design Thinking. Nach drei Wochen Gruppenarbeit wurden die Teilnehmenden in der vierten Woche im

Rahmen von zwei Coaching Sitzungen auf den abschliessenden Pitch der entwickelten Prototypen vorbereitet. Eine Jury, bestehend aus UnternehmerInnen und kulturellen EntrepreneurInnen, bewertete dann in einer öffentlichen Veranstaltung im Kulturzentrum in Maputo die Produktvorstellungen.

In der zweiten – durch GIZ ExperTS finanzierten – Projektphase CREATEC 2.0 bekommen die besten Talente von CREATEC Master-Classes im Rahmen des Business Modell Canvas. Die spezifische Unterrichtung von KünstlerInnen und ITs im Bereich Unternehmensgründung ist besonders wichtig, weil dieser Themenbereich nicht Teil ihres Fachstudiums war, sofern sie ein solches genossen haben. Bei einem finalen Pitching, nach sechs Monaten, werden die Resultate prämiert und einem Publikum von möglichen InvestorInnen vorgestellt.

DIE ERGEBNISSE

Am Ende der ersten Projektphase konnten der Jury sieben digitale Prototypen vorgestellt werden. Diese digitalen Formate versuchen eine Antwort auf die Marktnachfrage zu geben und haben als primäres Ziel die Erwirtschaftung eines Einkommens.

Mehr Infos unter:

📄 <https://www.facebook.com/ccma.goethe.maputo.de/>

Konstanze Kampfer ist die Koordinatorin der Initiative CREATEC. Sie hat Geographie, Ethnologie und Umwelt und Ressourcen-Ökonomie an den Universitäten in Trier, Lissabon, Bonn und Köln studiert. 10 Jahre arbeitete sie im Bereich des Katastrophenrisikomanagement in Mosambik und leitet seit 2017 das Deutsch-Mosambikanische Kultur- und Goethe-Zentrum in Maputo.

Kontakt: director@ccma.co.mz | +258 82 963 7189

Friedrich Kaufmann ist Leiter des Büros der AHK für das südliche Afrika in Mosambik/Maputo. Die Position wird gefördert durch das GIZ ExperTS Programm.

Kontakt: Maputo@germanchamber.co.za / +258 21 493258



Die GewinnerInnen des Wettbewerbs

Fotos: CCMA



Beim Pitch



Die Vernissage



MALAMBE

„Malambe“ ist eine Internetplattform, welche mosambikanische Musik vermarktet. Dabei können die KünstlerInnen selbst ihre Songs online stellen. Des Weiteren bietet die Plattform die Möglichkeit, Musikformate zu komponieren, in dem Audio- und Videosequenzen zusammengestellt werden können.



MARQUIZ

„MarQuiz“ ist ein Spiel, bestehend aus interaktiven Comic-Streifen. Die Zielgruppe sind Kinder von 8 bis 12 Jahren. Das Spiel ist eine literarische Entwicklung für Kinder, aber auch für Erwachsene geeignet. Als Alternative zu YOUTUBE Filmen ohne pädagogischen Wert.



YOURARTE

„YourArte“ ist ein virtuelles Studio, in dem SängerInnen, PoetInnen, ProduzentInnen und KomponistInnen sich austauschen und gemeinsam an Projekten arbeiten können.

ARTLIST

„ArtList“ ist ein „hub“ für MusikerInnen; eine Online-Plattform für den Verkauf von Musik, die einerseits vor Piraterie schützen soll und andererseits MusikerInnen zum Austausch dient.

DEZAIN APP



„Dezaine“ ist eine mobile Applikation für Publikation, Lektüre, Interaktion und Austausch für Design und Kommunikation, die es bislang in Mosambik noch nicht gibt.

CULARTE



„CulArte“ ist ebenfalls eine mobile Applikation für KünstlerInnen und Interessierte am Kunstmarkt. Die Plattform bildet eine sicheres Medium für Werbung und Verkauf der Produkte.



editora 3009

Der Verlag „Editora Trinta Zero Nove“ setzt sich zum Ziel, eine Leserschaft zu bedienen, die an internationaler und prämiierter Literatur interessiert ist. Neben Übersetzungen soll die Möglichkeit geboten werden, Blinde und AnalphabetInnen an die Inhalte heranzuführen.