

Ny X



"Oplevelsesøkonomien er ét af tidens svar på hvordan Danmark skal vinde i det globale kapløb.

Et middel til at nå den position er derfor oplevelser, og hvem ved for alvor noget om hvordan man skaber unikke oplevelser? Det gør kunstnere.

I Kultur&Erhverv Klubben er der fokus på hvordan kunstneres evne til radikal nytænkning kan komme virksomheder til gode i produktudviklings- og salgsprocesser."

Søren Kaare-Andersen,
Adm. dir., BG Bank

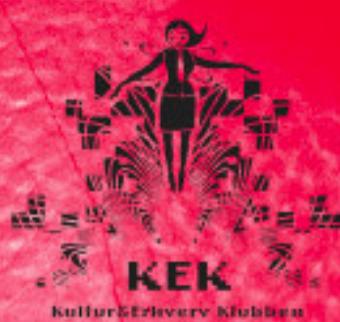
KULTUR&ERHVERVKLUBBEN ER STIFTET AF:

Allis Hellstrand, direktør, Statens Museum for Kunst
Bent Fabricius-Bjerre, komponist
Leif Beck Fallesen, adm. dir., Børsen
Niels Duo Jensen, koncernbestyrelsес formand, Grundfos

Mogens Munk Rasmussen, koncernchef, Nykredit
Palle Granhej, kunstnerisk leder, Grunhej Dans
Peter Bastian, komponist og musiker

Peter J. Lassen, adm. dir., Montana Møbler
Steen Hildebrandt, professor, Handelshøjskolen i Århus
Søren Kaare-Andersen, adm. dir., BG Bank

Colin Tweedy, CEO, Arts&Business England
Susanne Westh, corporate brand manager, Dong



NYT
ARRANGEMENTER
KEK
PARTNERE



v. NyX Sekretariatet
Sletvej 41
8310 Tranbjerg



nyx
FORUM FOR KULTUR
OG ERHVERV



AND THE WINNERS ARE...

FOR FØRSTE GANG NOGENSINDE UDDELES: DEN DANSKE KULTURGERHVERV AWARD

I kategorien **KREATIVE BYER** vinder Horsens.

Byens succes skyldes et sammelæg, hvor alle løfter i fok med en brændende vision om at udvikle byernes stempeling som fængselsby og provinsby til en attraktiv og dynamisk by.



V. NYX SEKRETARIATET

I kategorien **KREATIVE ALLIANCER** vinder Ordrup Skole

og kunstnerparret Bosch & Fjord. Alliancen har resulteret i en formgivning af skolen, som tager højde for at alle mennesker tænker og lærer forskelligt i forskellige situationer.

SLETVEJ 41

8310 TRONDHJEM

I kategorien **KREATIVE PRODUKTER** vinder Serious

Games med computerspillet Palestine. Spillet har som mål at give unge mennesker et nuanceret syn på en kompliceret konflikt. Spillet møder målgruppen i øjeblikket og benytter deres kompetencer som springbrett for læring.

TELEFON 6612 9521

WWW.KEK.DK

#01KEK

KULTUR OG ERHVERV KLUBBEN



REVIEW

NYHEDSBREV, OKTOBER 2006

FORORD, SIDE 2 — TENDENSER / KUNST MED ANSVAR, SIDE 3 — LYD / SANSE-SYNERGI SÆLGER, SIDE 5 — LYD / LYD PÅ DAG\$ORDENEN, SIDE 7
CASE / VÆRDISKUTERENDE SPIL: "SPIL I FOLKETS TJENESTE", SIDE 9 — CASE / REGIONSORIENTERET INNOVATION OG KREATIVE INITIATIVER, SIDE 12
TURISME / LEVENDE TEKNOLOGI, SIDE 13 — ARRANGEMENT / MED MUSIKKEN SOM INNOVATIONSREDSKAB, SIDE 18 — ARRANGEMENT / AWARDS, SIDE 19



FORSIDE
SIDE 1



FORORD
SIDE 2



TENDENSER
SIDE 3



TENDENSER
SIDE 4



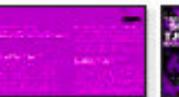
TEMA/LYD
SIDE 5



TEMA/LYD
SIDE 6



TEMA/LYD
SIDE 7



TEMA/LYD
SIDE 8



CASE/SPIL
SIDE 9



CASE/SPIL
SIDE 10



CASE/SPIL
SIDE 11



CASE/REGIONER
SIDE 12



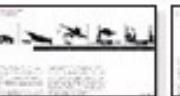
TURISME
SIDE 13



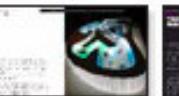
TURISME
SIDE 14



TURISME
SIDE 15



TURISME
SIDE 16



TURISME
SIDE 17



ARRANGEMENT
SIDE 18



ARRANGEMENT
SIDE 19



ARRANGEMENT
SIDE 20

InnovationsAlliancer ®

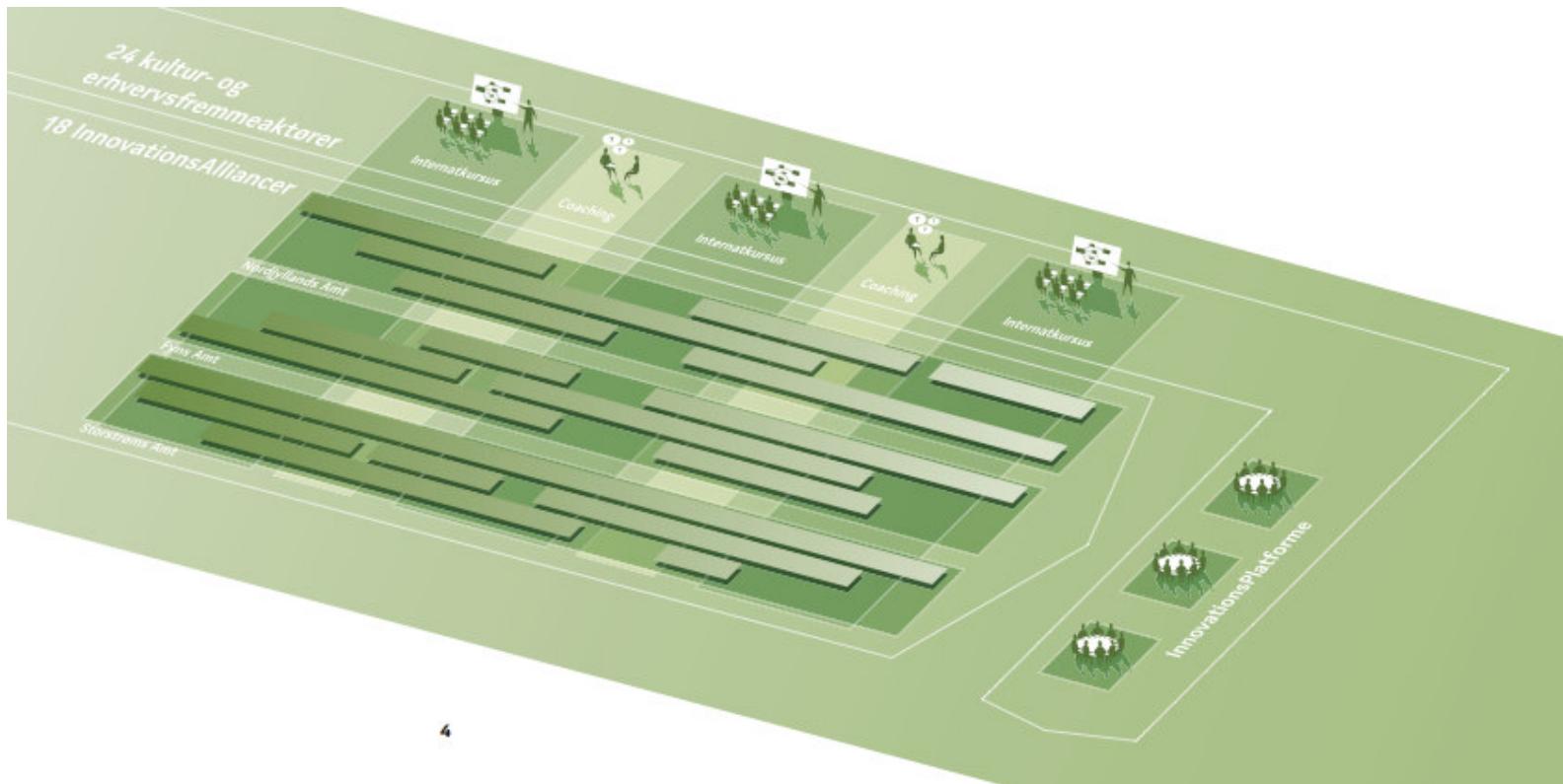


NETVÆRK FOR TVÆRFAGLIG INNOVATION

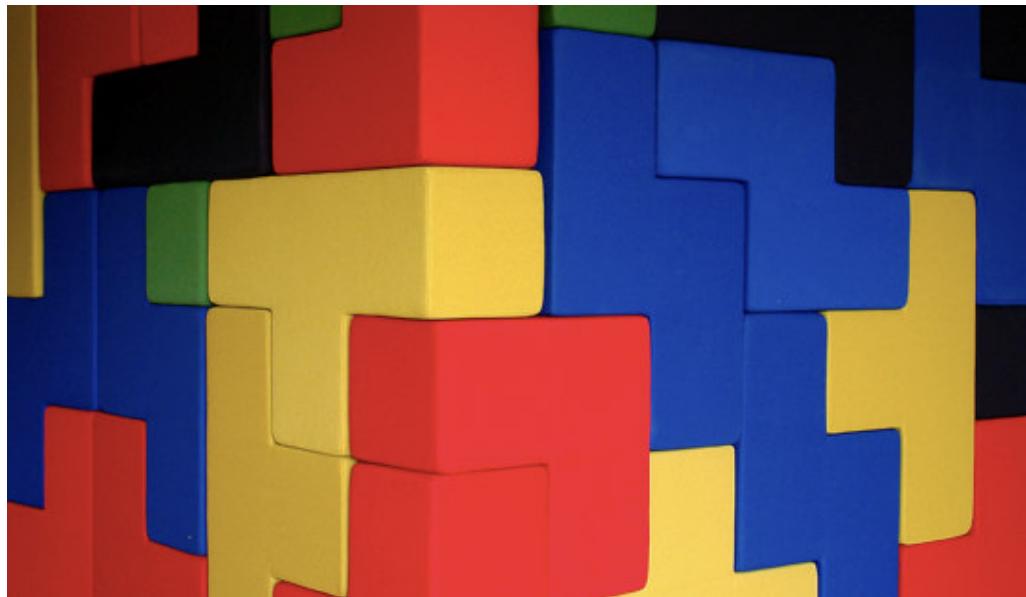


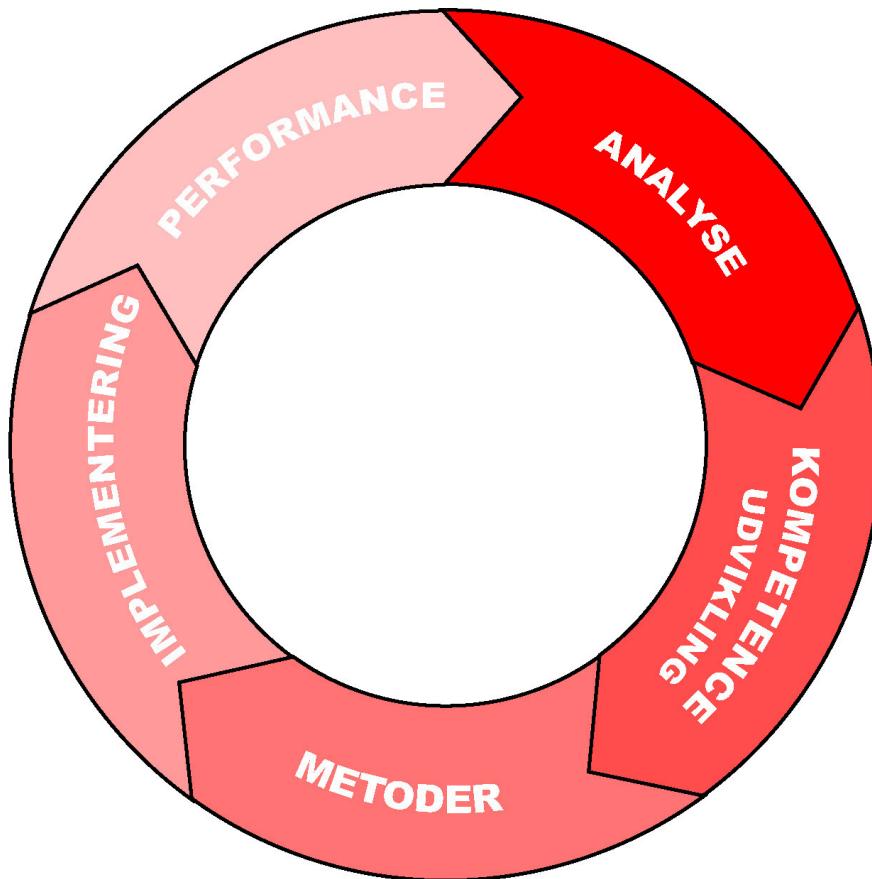
nyx
FORUM FOR KULTUR
OG ERHVERV

Innovationsplatforme

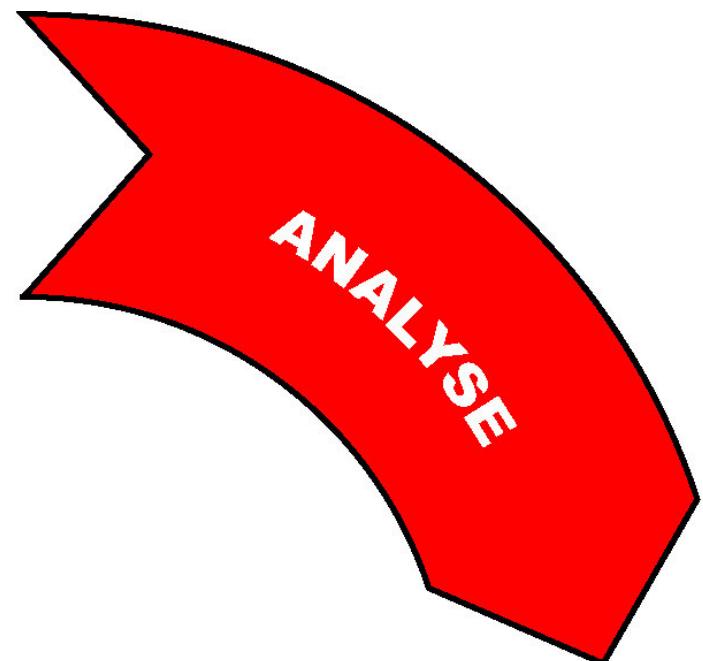


innovation i udstillingskoncepter

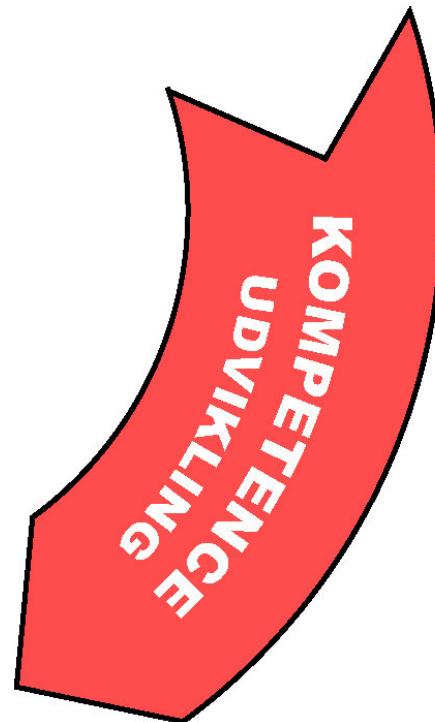




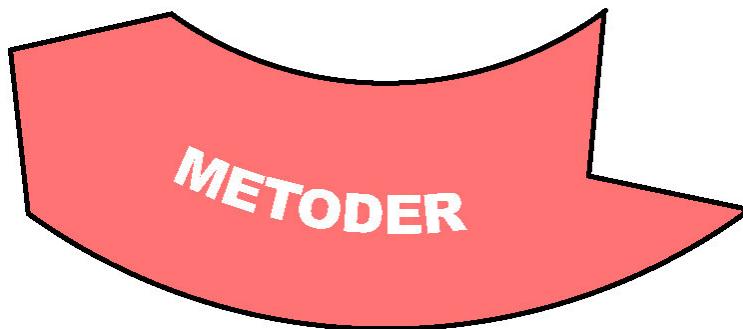
No 1 Analyse



No 2 Kompetenceudvikling

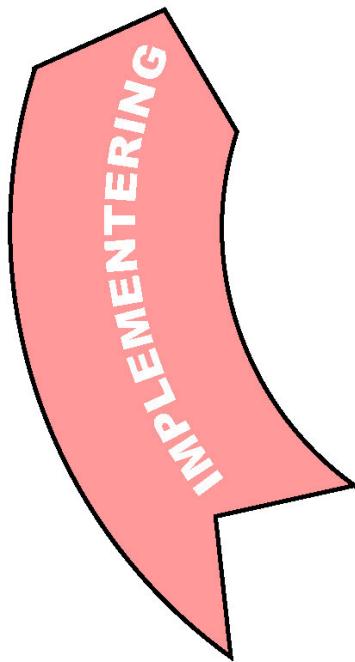


No 3 Metoder

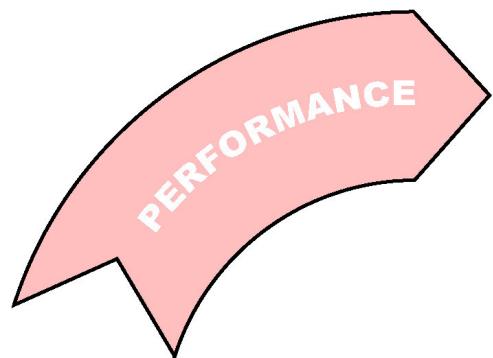


METODER

No 4 Implementering



No 5 Performance



Culture Score Card

VELKOMMEN TIL CULTURE SCORE CARD

Hvad er Culture Score Card?

Culture Score Card er et nyt analyseværktøj, som tager udgangspunkt i kvalitative risikovurderinger af kulturprojekter. Der er tale om en bred model, som kan anvendes til at vurdere alle typer af kulturelle aktiviteter.

nyx
FORUM FOR KULTUR
OG ERHVERV



GÅ TIL LOGIN

The screenshot shows the homepage of TuristInnovation.dk. At the top, there's a red banner with the text "CULTURE SCORE CARD". Below it, a large green section features a yellow bar chart with the text "Dansk turisme mangler innovationskraft og udnytter ikke sit vækstpotentiale optimalt!". To the right, there's a section titled "TEST DIN INNOVATIONSKRAFT!" with a stylized eye graphic. At the bottom, there are links for "FINANS", "PRODUKT", "PROCES", and "LEVERAGE".

"Dansk turisme mangler innovationskraft og udnytter ikke sit vækstpotentiale fuldt ud"

Styrk innovationen

Turistinnovation.dk henvender sig særligt til turismevirksomheder og attraktioner, der søger inspiration og konkrete metoder til at fremme innovationen.

Med lettilgængelige metoder og illustrative cases vises det, hvordan attraktioner kan styrke deres innovationskraft. Du introduceres bla. til begrebet **kunstbaseret innovation**, som er udviklet af NyX, der også står bag sitet.

Kunstbaseret innovation omfatter brugen af kunstneriske konsulenter og kompetencer i udviklingsprojekter i hele virksomhedens værdikæde. Læs meget mere under menupunkterne øverst. Og skynd dig at teste din organisations innovationskraft.

God fornøjelse!

TEST DIN INNOVATIONSKRAFT!

Med denne test kan du hurtigt skabe dig et overblik over, hvor din organisation stærke og svage sider er, når det angår innovationskraften. Med resultatet af testen følger anvisninger til at fremme innovationen. Og der henvises til en inspirerende case, der modsvarer netop jeres udfordringer.

[Link til testen >](#)

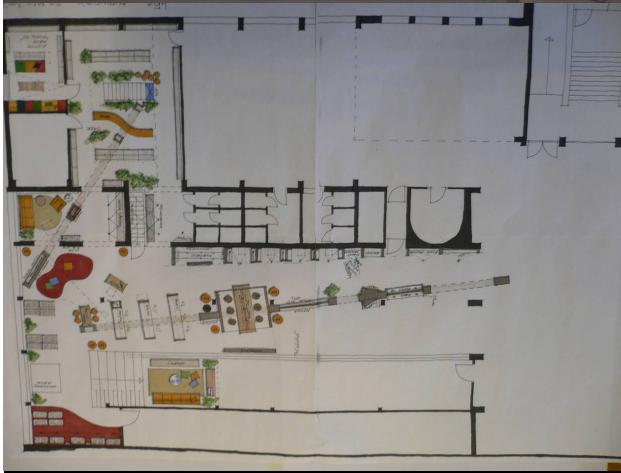


FINANS

PRODUKT

PROCES

LEVERANCE

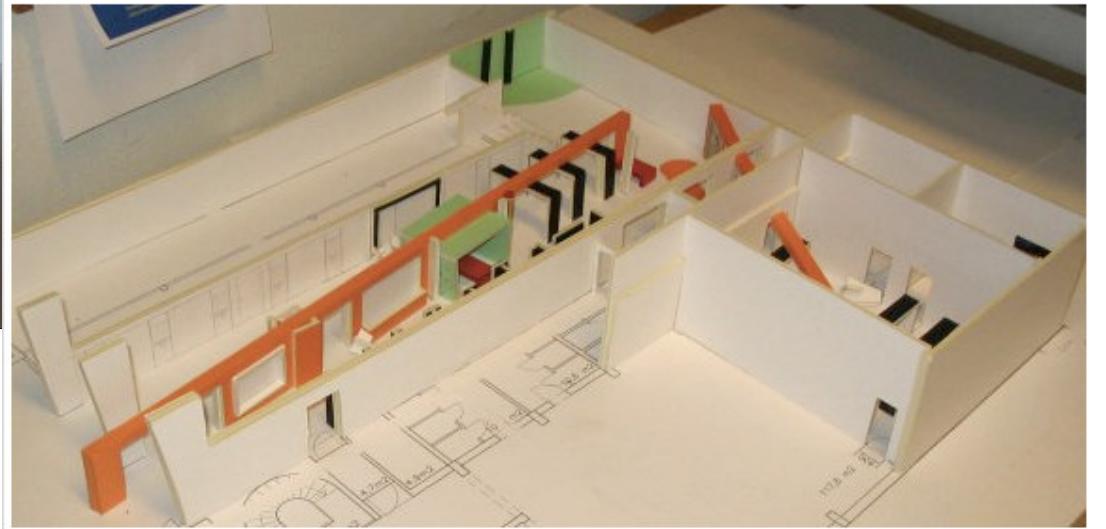


Vi bygger om ...

Bedre rum for leg og fordybelse. Stramme linier giver plads til overraskelser. Det er nogle af de ting, vi på Hovedbiblioteket i Århus går efter, når vi i løbet af efteråret 2007 går i gang med at bygge om i børneafdelingen.

Her & nu

Arbejdets 1. fase går igang i uge 48, 2007.
1. fase er en række specialbyggede reoler + et udklædningsrum.
Der forventes ikke ændrede adgangsforhold for børnebibliotekets brugere.



En lang, orange væg kommer til at løbe hele vejen ned gennem børneudlånet. I væggen er indbygget udstillingsplads, plads til spil, DVD'er og bøger, PC'er og små overraskelser. Den skulle blive til at få øje på! Der bliver blue screen teknologi og SMS-væg for de større børn og unge, sansesøjler og udklædningsrum for de mindste.



Sound Forum Øresund



Universiteter, musikstudier,
pladeselskaber,
mobiltelefonproducenter,
spilvirksomheder,
designvirksomheder,
regioner, kommuner,
kulturlivet og kunstnere

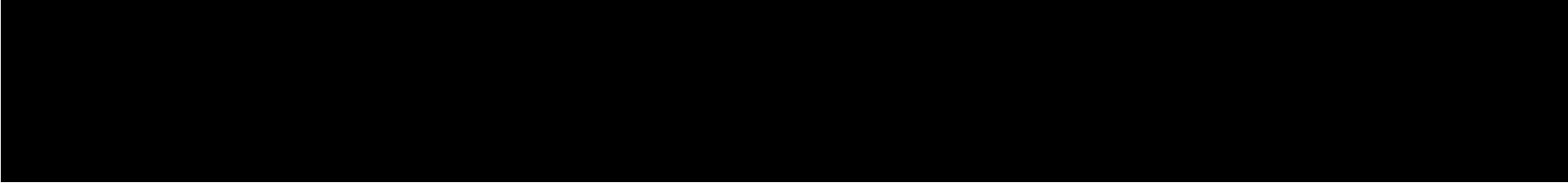
Nordic Game Jam



CreativePARTNERSHIP

Virksomhedernes udfordringer er eksempelvis udvikling af:

- nye sikkerhedskoncepter for anvendelse af nåleteknologi i private hjem,
- nye selvbetjeningssystemer for kvindelige pensionskunder,
- nye customiseringsmuligheder af bærbare computere solgt over nettet,
- nye forretningskoncepter for musiksalg direkte fra kunstner til forbruger,
- nye koncepter for digitale produktkataloger til byggerisektoren.



QuickTime™ and a
TIFF (Junkimment) decompressor
are needed to see this picture.

