

Decision Theater Ideenwerkstatt

- in Zusammenarbeit mit Berlin Science Week

06.11. - 07.11.2025 @ Holzmarkt - Säälchen

Hosts -

Arizona State University & Max-Planck-Institut für Geoanthropologie

Das Decision Theater™ der Arizona State University (ASU) in Zusammenarbeit mit dem Max-Planck-Institut für Geoanthropologie ist eine wichtige Methode an der Schnittstelle zwischen Wissenschaft und Gesellschaft im Anthropozän. Es kombiniert Big Data und komplexe Systemmodellierung mit der Einbindung von Interessengruppen in Form eines iterativen Prozesses, der die Folgen von Entscheidungen auf soziale, wirtschaftliche und ökologische Prozesse untersucht, für die es keine einzige optimale Lösung gibt.

Das Decision Theater befasst sich mit komplexen Herausforderungen der realen Welt, indem es die besten Erkenntnisse der Wissenschaft und relevante Daten integriert und sie in Handlungsinstrumente umsetzt – in dem Tempo und Umfang, wie es die reale Welt erfordert. Gemeinsam mit den Stakeholdern und Partnern, die von den Entscheidungen betroffen sind, die durch unsere Tool-Suite unterstützt werden, entwickeln wir gemeinsam Szenarien für mögliche Zukunftsvisionen, die die Komplexität der Welt widerspiegeln und Handlungsspielraum lassen. Gemeinsam mit Partnern und Stakeholdern, die von den Entscheidungen betroffen sind, die durch unsere Tools unterstützt werden, entwickeln wir Szenarien für mögliche Zukunftsvisionen, die die Komplexität der Welt widerspiegeln. Bei diesen Bemühungen legen wir Wert auf Vertrauen, Neugier, Inklusivität, Innovation und Partnerschaft.

Wir erstellen Entscheidungshilfetools über unsere integrierte Plattform, die menschenzentriertes Design, Datenanalyse, Modellierung und fortschrittliche Technologie in einem einheitlichen Prozess vereint. Dieser dynamische, iterative Prozess führt zu Entscheidungshilfetools, die sich entsprechend den realen Anforderungen und Eingaben weiterentwickeln und so effektivere und aussagekräftigere Ergebnisse gewährleisten. Durch die Arbeit mit der Decision Theater-Methodik sind Stakeholder in der Lage, die Prozesse, Datenansätze und Entscheidungsfindungsprozesse ihrer Organisationen langfristig zu transformieren, um komplexe Situationen besser zu bewältigen.

Team anwesend in der Ideenwerkstatt:

Manfred Laubichler, Director, DT ASU

Natalie Johnson, Project Coordinator DT ASU

Nicole Cox, Senior Coordinator DT ASU

Jochen Büttner, Senior Researcher DT MPI GEA

Lina Schwab, DT program management at MPI GEA

Georg Schäfer, PhD Candidate DT MPI GEA

Links:

<https://dt.asu.edu/>

<https://www.gea.mpg.de/102294/decision-theater>

Werkstatt-Expert*innen – Cluster: KI & Daten

Birds on Mars

Birds on Mars ist eine Berliner KI-Beratung und Pionier für angewandte KI. Seit 2017 unterstützen wir Konzerne und den Public Sector mit unserem Responsible-AI-Framework in Strategie, Software und AI Experience Design, um KI verantwortungsvoll nutzbar zu machen.

Florian Dohmann ist Wirtschaftsinformatiker, KI-Experte und Co-CEO von Birds on Mars – einem der ersten deutschen Unternehmen für angewandte KI. Seit 2017 unterstützt er mit seinem Team Organisationen wie DB, ZDF, Charité und Porsche dabei, KI verantwortungsvoll einzusetzen.

Ewa Kiwus ist Expertin für digitale Transformation und KI-Strategie sowie Intelligence Architect bei Birds on Mars – einem der ersten deutschen Unternehmen für angewandte KI. Sie verfügt über mehr als zehn Jahre Erfahrung in Technologie- und Innovationsprojekten und unterstützt Organisationen wie z.B. Deutsche Bahn, Siemens, Berlin Recycling, KI verantwortungsvoll einzusetzen und neue KI Produkte zu gestalten.

Links:

<https://birdsonmars.com/>
<https://www.linkedin.com/in/florian-dohmann-b1797851>
<https://www.linkedin.com/in/ewa-kiwus-24623b102/>

Mittelstand Digital

Kristina Bodrožić-Brnić ist KI-Trainerin & KI-Forscherin. Sie ist spezialisiert auf die Schnittstelle zwischen Kreativität und Künstlicher Intelligenz und integriert in ihrem Forschungs- und Transferansatz technologische Innovation mit einer Mensch-zentrierten Perspektive. Sie untersucht, wie KI kreative Prozesse fördern und damit menschliche Potenziale insbesondere in kleinen und mittleren Unternehmen (KMU) erweitern kann. Ihr Fokus liegt auf der Nutzung von KI als Werkzeug zur Steigerung von Technologieakzeptanz und als Katalysator für interdisziplinäre Co-Kreation. Durch ihre Arbeit zeigt sie, wie KI nicht nur die Prozesseffizienz verbessern, sondern auch neue Dimensionen der Kreativität bei Führungskräften in Unternehmen, in Bildungseinrichtungen und in Kunst und Kreativwirtschaft erschließen kann.

Links:

<https://www.digitalzentrum-fokus-mensch.de/kos/WNetz?art=Person.show&id=910>
<https://www.linkedin.com/in/kristinabb/>

CityLab Berlin

Anna Meide ist Interfacedesignerin mit einem Schwerpunkt in Datenvisualisierung und viel Liebe für Datenphysikalisierung.

Als Wahlpotsdamerin absolvierte sie Sommer 2023 die Fachhochschule Potsdam (FHP). Heute arbeitet Anna am CityLAB Berlin im ODIS-Projekt (Open Data Informationsstelle). Als Datendesignerin widmet sie sich gemeinsam mit ihren Kolleg:innen der Aufgabe die Berliner Verwaltung bei der Öffnung von Daten zu unterstützen und Offene Daten der Berliner Stadtbevölkerung zur Verfügung zu stellen. Interaktive Karten, grafische Datenvisualisierungen, Infografiken - das ist ihre berufliche Heimat.

Daneben beschäftigt sie sich gemeinsam mit den Kolleg:innen vom Kiezlabor mit den Potentialen der Datenphysikalisierung und wie diese dazu beitragen kann, ein kritisches und positives Stadtgespräch über das eigene Kiez zu führen.

Malte Barth hat einen Master in Data Engineering mit Schwerpunkt auf Künstlicher Intelligenz und Large Language Models. Neben seinem Studium sammelte er wertvolle Erfahrungen im Design Thinking sowie in der nutzerzentrierten Entwicklung innovativer Problemlösungen.

Nach ersten Stationen in verschiedenen Berliner Startups ist er Anfang 2025 als Data Scientist beim CityLAB Berlin eingestiegen. Dort bringt er seine Expertise gleich in zwei Teams ein: Im Prototyping-Team entwickelt er KI-gestützte Anwendungen und prototypische Produkte für die öffentliche Verwaltung und Bürger*innen. Parallel dazu unterstützt er das Public Data-Team, das offene Daten des Landes Berlin aufbereitet, analysiert und durch anschauliche Visualisierungen zugänglich macht.

Links:

[Open Data Informationsstelle Berlin \(ODIS\)](#)

<https://www.linkedin.com/in/anna-meide-522216227/>

<https://www.linkedin.com/in/malte-barth-668223168/>

Politics for Tomorrow

Caroline Paulick-Thiel ist Expertin für transformative Governance und systemische Veränderungsprozesse. Langjährige Erfahrung in interdisziplinären Multi-Stakeholder-Prozessen, mit Fokus auf partizipative Datenanalyse, Indikatorenentwicklung, lernende Strategien und Evaluationsmodelle.

Blasius Walch ist ein erfahrener Gestalter von interaktiven Beteiligungsprozessen mit Fokus auf Smart City und internationale Zusammenarbeit. Expertise in hybriden Formaten und datenbasierter Facilitation. Schwerpunkt in Szenario-Workshops und Beziehungsaufbau in Strategieprozessen.

Links:

<https://www.politicsfortomorrow.de/>

<https://www.linkedin.com/in/caroline-paulick-thiel/>

<https://www.linkedin.com/in/blasius-walch-937444210/>

Polisphere

Richard Schwenn ist Data & AI Coordinator bei polisphere und verantwortet den Bereich Quantitative Datenanalyse und Künstliche Intelligenz. Er beschäftigt sich mit der Gewinnung und Auswertung von quantitativen Daten, vor allem aus sozialen Medien, und den Entwicklungen rund um KI. Inhaltlich stehen insbesondere Desinformation, Informationsmanipulation und Verschwörungserzählungen im Fokus. Er hat Future Governance und Internationale Beziehungen studiert.

Links:

<https://www.polisphere.eu/de/>

Creative Bureaucracy Festival

Johanna Sieben leitet das Creative Bureaucracy Festival in Berlin, das jährlich über 2.000 Teilnehmende aus aller Welt zusammenbringt. Das Festival schafft Räume für Austausch, macht Innovationen sichtbar und zeigt, wie Verwaltung als demokratische Infrastruktur kreativ und zukunftsfähig wirken kann.

Links:

https://creativebureaucracy.org/de/foundation_team/johanna-sieben

Werkstatt-Expert*innen – Cluster: Visualisierung & Narrative

HTW Berlin

Maja Stark konzipierte und koordinierte diverse EU-geförderte Forschungsprojekte an der Schnittstelle von Kultur und XR, darunter die AURORA School for ARTists (2018–22), XR_Units (2020–23) und aktuell die AURORA XR School for Artists (2023–25). Parallel ist sie regelmäßig an der Ko-Kreation kreativer XR-Anwendungen beteiligt, gründete und kuratiert das jährliche XR Art & Networking in Berlin, schreibt Texte und forscht interdisziplinär in den Bereichen immersive Kunst, Embodiment und XR-Development-Prozesse.

Christoph Holtmann ist wissenschaftlicher Mitarbeiter und Softwareentwickler an der HTW Berlin. Seine Schwerpunkte liegen auf Augmented-Reality und Immersive Computing. Human Computer Interaction und User Centered Design bilden die Grundlage für seine Forschung an Themen wie Partizipations- und Kommunikationskonzepten.

Links:

<https://aurora.htw-berlin.de/>
<https://www.htw-berlin.de/hochschule/personen/person/?eid=11877>
<https://fki.htw-berlin.de/centis/project/christoph-holtmann/>

Berlin School of VR

Katharina Haverich arbeitet an der Schnittstelle von Medien und Theater. Ihre Shows wurden im Haus der elektronischen Künste, im Chicago Virtual Art Museum, auf der re:publica und in der Spreehalle (Berlin Art Week Connect) präsentiert. Haverich ist Mitbegründerin des Virtual Club of Dangerous Women, der Radikalen Töchter und der Berlin School of VR. Darüber hinaus ist sie Lehrbeauftragte an der Universität der Künste Berlin.

Links:

<https://www.school-of-vr.org/>
https://genshagenerkreis.de/team_member/haverich-katharina/

City Science Lab (HafenCity Universität Hamburg)

Dr. Heike Lüken ist Kulturwissenschaftlerin und hat zu Praktiken der Wissensproduktion in Kunst und Stadtentwicklung promoviert. Ihre Interessen liegen in Stadtforschung, Wissenskulturen und kollaborativer Entscheidungsfindung. Sie arbeitet an der HCU Hamburg im City Science Lab.

Links:

<https://www.citysciencelab.hamburg/heike-lueken>
<https://www.linkedin.com/in/heike-lueken/>

Akademie für Theater & Digitalität

Annabell Blank studierte Theater-, Medien- und Kulturwissenschaft in Bayreuth, Köln und London. Ihr akademisches Interesse führte sie unter anderem zu Forschungsprojekten in Kooperation mit dem Grimme-Institut, sowie an das Verbindungsbüro der Universität zu Köln in New York. Als Stage Managerin und Produktionsleitung arbeitete sie unter anderem mit der English National Opera, dem Beethovenfest Bonn sowie mit der Oper Köln zusammen. Zuletzt verantwortete sie das Projektmanagement der europäischen Kooperationsprojekte der European Theatre Convention (ETC), das größte Netzwerk staatlich geförderter Theater in Europa.

Seit Anfang 2025 ist Annabell Blank Teil des Teams der Akademie für Theater und Digitalität, wo sie den Aufbau und die Pflege nationaler Kooperationen betreut.

Links:

<https://theater.digital/>

<https://www.linkedin.com/in/annabell-blank-9799a321b/>

Bauhaus Uni Weimar (Fakultät Medien – Virtual Reality & Visualization)

Die *Virtual Reality und Visualization Research Group*, geleitet von Prof. Dr. Bernd Fröhlich, forscht an kollaborativen virtuellen Umgebungen, 3D-Benutzerschnittstellen und der Visualisierung großer Datenmengen. Ein besonderer Forschungsschwerpunkt liegt auf der Erforschung immersiver Interfaces für intuitive Zusammenarbeit im Kontext von Mixed-Reality Museen, virtuellen Klassenzimmern und Bürgerbeteiligung.

Ephraim Schott promoviert an der Bauhaus-Universität Weimar im Bereich Virtuelle Realität. Seine Forschung beschäftigt sich mit gegenseitiger Wahrnehmung in virtuellen Umgebungen, verteilter Kollaboration in Mixed Reality sowie der natürlichen Interaktion mit virtuellen Agenten.

Karoline Brehm promoviert an der Bauhaus-Universität Weimar im Bereich Virtuelle Realität. Ihre Forschung beschäftigt sich mit virtueller Bürgerbeteiligung und Kollaboration, Data Privacy, sowie der Darstellung und Modifizierung von 3D Inhalten.

Links:

<https://www.uni-weimar.de/de/medien/professuren/medieninformatik/vr/>