

Hi!

Wir sind Expert*innen für
Kommunikation und fakten-
basiertes Storytelling.

Credentials 2024

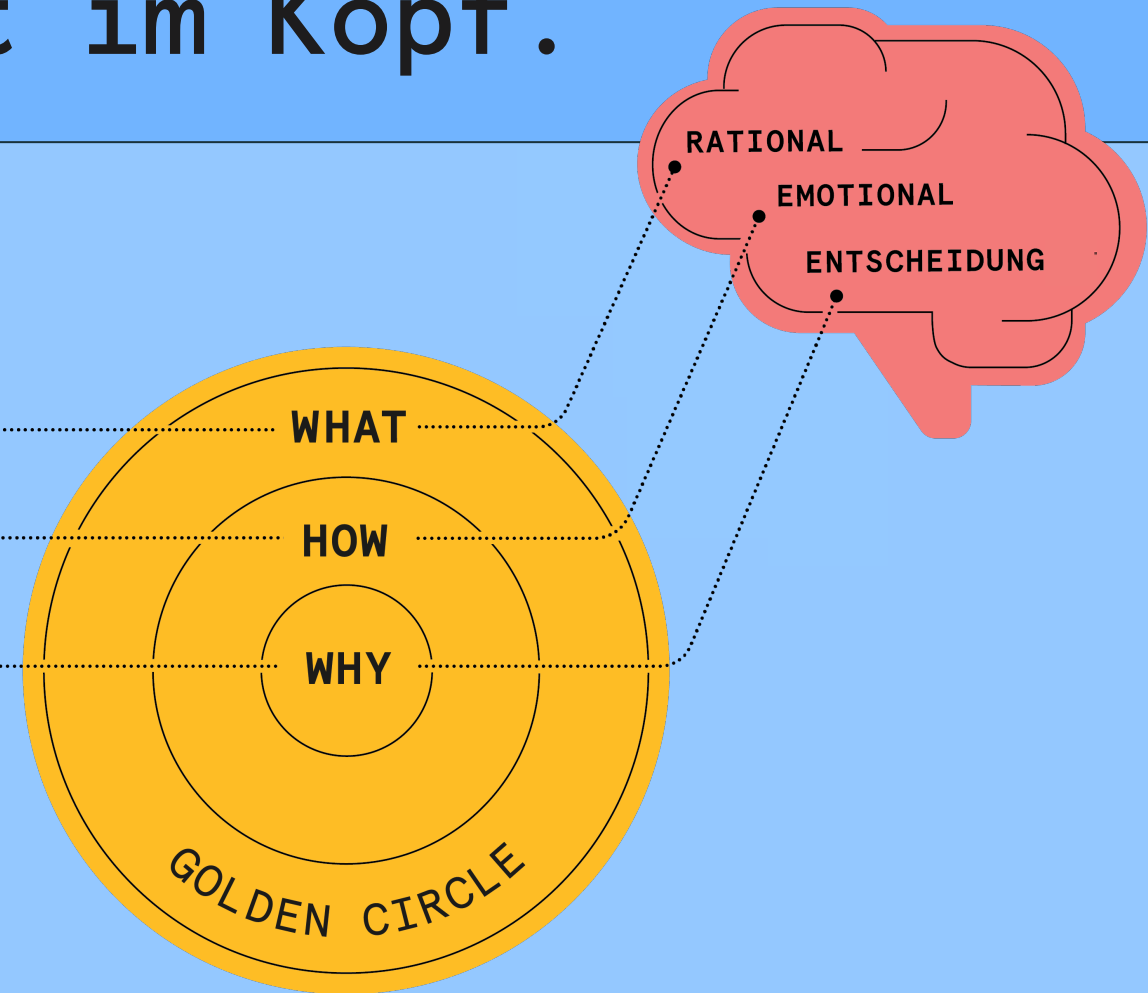
sapera_studios

Was wir auf den Punkt bringen, bleibt im Kopf.

Wir erzählen komplexe Themen informativ, fundiert und nachhaltig. Wir konzentrieren uns auf das Wesentliche.

Mit Hilfe von faktenbasierter Kommunikation schaffen wir einen Mehrwert bei den Empfänger*innen durch Wissensvermittlung. Wir emotionalisieren, informieren und bleiben im Gedächtnis.

In einer Welt voller zunehmender Desinformation, Fake News, KI – generierter Content-Flut und Kommunikation voller leerer Worthülsen machen wir es anders. Qualität macht den Unterschied.



Fakten, Fakten, Fakten.



Gründungsjahr:
April 2022



Standorte:
Berlin, Mitarbeiter*innen in Hamburg,
Schwerin und München



Mitarbeiter*innen:
14 Festangestellte



Kernkompetenzen:
Strategie, Design (Infografiken, Illustrationen, Dataviz),
Branding, Kampagnen & Konzept



Fachgebiete:
Politik, Nachhaltigkeit, Wirtschaft, Wissenschaft
und Bildung



Zertifizierungen:
MyClimate Impact Label: Zertifizierung für klimaneutrales
Arbeiten und Projekte



Technologien/Tools:
Miro, Slack, Adobe Suite, Google, Asana, Moco, Chat GPT, Dall·e,
Midjourney uvm.



Erfolge/Auszeichnungen:
IIID Award (MIZ Gold und DENA Silber),
Informationsdesign Award (BMUV Gold)



Mitgliedschaften:
Gemeinschaftswerk Nachhaltigkeit | Clean Creatives | Community
nachhaltige Digitalisierung (BMU) | BdKOM |
BVDW (stellv. Vorsitz Communications + Content)

Unsere Leistungen im Detail



Strategie

Kommunikationsstrategie

- Kommunikationskonzeption
- Content Strategie

Markenpositionierung

- Identität & Brand Book

Workshops

- Marke
- Barrierefreiheit
- Strategie



Design

Branding und visuelle Identität

- Corporate Design
- Infografiksysteme & Templates
- Illustrationssysteme & Illustrationen

Digitales Design und Entwicklung

- Websites (Konzeption, UI- & UX Design, Programmierung)
- Interaktive Datenvisualisierungen

Informations- und Kommunikationsdesign

- Geschäftsberichte & Whitepapers
- Flyer, Poster, weiteres Printmaterial



Storytelling

Visuelles Storytelling

- Erklärvideos
- Infografiken
- Multimedia-Präsentationen

Interaktives Storytelling

- Scrollytelling
- Interaktive Dokumentationen

Workshops

- Faktenbasierte Kommunikation
- Storytelling

Uns ist wichtig, mit wem wir arbeiten.

bdew
Energie. Wasser. Leben.

dena
Deutsche Energie-Agentur



Naturschutzbund



**Dezernat
Zukunft**

ERWIN HYMER GROUP



statista

Dräger



ROBERT KOCH INSTITUT

Fraunhofer



**MAX PLANCK
GESELLSCHAFT**



Lufthansa

Referenzen

Bundesministerium für Umwelt, Naturschutz, nukleare
Sicherheit und Verbraucherschutz | Dezernat Zukunft |
Victorinox | Stifterverband | Auswärtiges Amt | Dechema e. V. |
DENA | Naturschutzbund | Wasserstoff-Leitprojekt H₂Mare

BMUV

Digitale Umweltplattform

Für das Bundesministerium für Umwelt, Naturschutz, nukleare Sicherheit und Verbraucherschutz (BMUV) entwickeln wir ein umfassendes Kommunikationskonzept, das die drängendsten Umweltthemen unserer Zeit adressiert. Grundlage des Konzepts ist eine Strategie, die komplexe Themen verschiedenen Zielgruppen zugänglich macht.

Zugang: werte-umwelt.sapera-studios

Nutzer:in: sapera

Passwort: werteumwelt



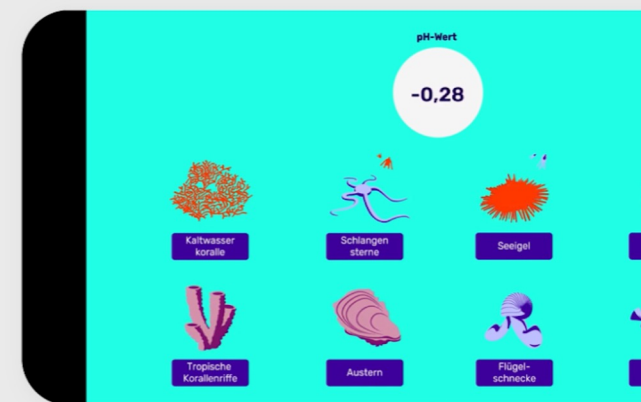
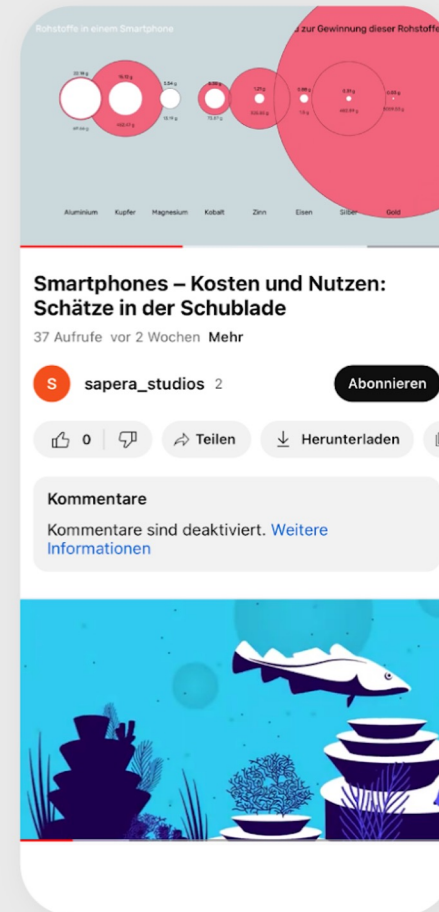
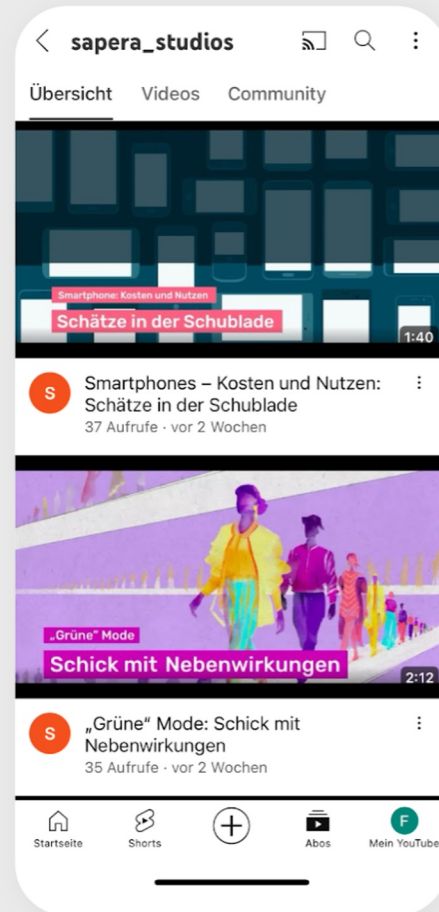
Shorts für Social Media (u. a. Youtube)

Die kurzen Bildungsvideos sind im Stile der Website gestaltet und informieren über die jeweiligen Themengebiete. Jedes Video ist barrierefrei mit Untertiteln versehen. Mit Hilfe des illustrativen Info-Stils, schnellen Szenenwechseln und Audiofiles sorgen wir für Unterhaltung und Information für die Zielgruppe in Social Media.

Aus „Werte Umwelt“ entstanden so zu den Themen Insektenschutz, Ozeanversauerung, Mode und Smartphones kurze Videos für social Media, den Unterricht an Schulen und die Einbettung auf unterschiedlichen Seiten des Ministeriums.

Alle Videos finden Sie auf unserem youtube-Account:

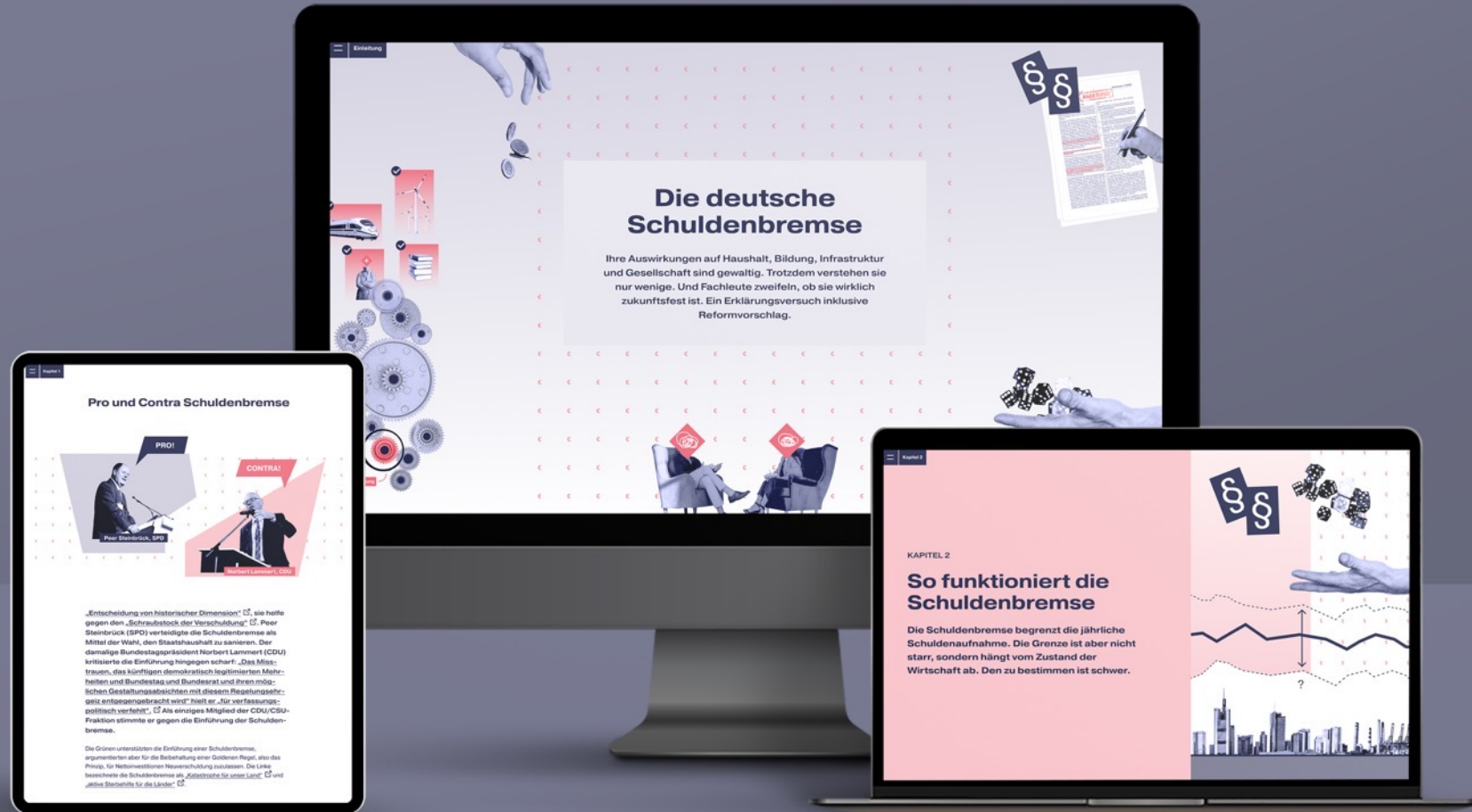
<https://www.youtube.com/channel/UCjlyu7juGj6zyLiSpj7IG2Q>



Dezernat Zukunft

Scrollytelling zur Schuldenbremse

Die Schuldenbremse für Expert:innen erklärt – aber bitte verständlich. Für das Dezernat Zukunft, ein Finance-Thinktank, entwickeln wir genau das: ein Scrollytelling über die deutsche Schuldenregel – übersichtlich, interaktiv und auf zwei Textebenen informativ. Die Microsite liefert Journalist:innen und Wirtschaftswissenschaftler:innen fundiertes Wissen in drei Kapiteln.



Erzähltechnik und außergewöhnlicher Collagen-Stil

Die Fülle an Informationen führt uns zu zwei Textebenen. Die Erste vermittelt das komplexe Thema. Die zweite Ebene wird mit einem Klick auf die Vertiefungen erreicht und liefert Hintergrundinformationen. Um das Thema zu visualisieren, entwickeln wir einen Collagen-Stil und schaffen eine eigene Bildwelt, die fotorealistische Elemente mit faktenbasierten Datenvisualisierungen vereint. Animationen hauchen den verschiedenen Aspekten der Schuldenbremse Leben ein.

KAPITEL I

Wie die Schuldenbremse in das Grundgesetz kam

Es war lange nicht ausgemacht, dass Deutschland eine im Grundgesetz verankerte Schuldenbremse bekommt. Stattdessen kamen mehrere Faktoren zusammen, darunter ein unzufriedenes Bundesverfassungsgericht und Entwicklungen auf der europäischen Ebene. Ein Ereignis spielte dann eine besondere Rolle.

Ein unzufriedenes Gericht

1989 **REFORM!**

Deutschland hatte schon vor der Schuldenbremse eine Regel zur Begrenzung der Staatsverschuldung im Grundgesetz. Die half Neuverschuldung zu, aber nur für zwei Zwecke: um Investitionen zu finanzieren und für die Konjunkturstärkung, also um die Wirtschaft anzukurbeln, falls sie gerade besonders schlecht läuft.

Mit dieser Regel war das Bundesverfassungsgericht unzufrieden. In seinem Urteil aus dem Jahre 1989 befand es die Regel als zu schwammig. Doch weder das Gericht noch die Regierung wollten in Reaktion darauf die Neuverschuldung unbegrenzt erhöhen. Es war wichtig, dass der Bund für Investitionen und zur Konjunkturstärkung Schulden machen könne. In was für einer Welt, dafür sollten „die Volkswirtschaftler... keine eindeutigen und sicheren Festlegungen“. Die Regeln sollten stattdessen durch ein besseres Haushaltsverfahren und stärkere Rechenschaftspflichten gestützt werden.

2007 erneuerte das Gericht seine Kritik. Es sei mittlerweile eine „langfristig besorgniserregende Entwicklung des Schuldenstandes“ zu beobachten. Daher besteihe Rechtsmittel!

Staatsschulden in der Europäischen Union

1992

Auf europäischer Ebene gibt es seit dem Beschluss im Jahr 1992, dem Euro einzuführen, Regeln zur Begrenzung der Staatsverschuldung. Demnach sollten Staaten auf eine Schuldenquote von maximal 60 Prozent des Bruttoinlandsproduktes (BIP) hinwirken und die Neuverschuldung auf maximal 3 Prozent des BIP beschränken. Anfang der 2000er Jahre wurden diese jedoch auf die Probe gestellt. Deutschland und Frankreich trafen die 3 Prozent Regel, um eine Rezession zu bekämpfen. Das Regime versank in der Phase des so genannten Euro-Rahmens. Infolge der Erweiterung der Regeln schien notwendig, 2005 konnte man sich einigen.

2005

Die 2005 beschlossene Reform machte ein temporäres Überschreiten der 3 Prozent Regel möglich, wenn dies aufgrund außergewöhnlich geringer oder negativer Wachstumsraten geschehe. Dafür sollte die EU Mitgliedstaaten künftig ihre tatsächliche Neuverschuldung generell auf 0,5 Prozent beschränken. So erhoffte man sich einen ausreichenden Sicherheitsabstand zu der 3 Prozent Grenze, so dass es schwierig sei, nicht mit dem Regelbruch rechnen zu müssen. Außerdem sollte gesichert werden, „dass sich die Schuldenquote auf ein vertretbares Niveau zubewegt“.

Kommission sucht Erfolgsprojekt

2006

Die alte Schuldenregel

Für den Bund war in Artikel 115 Grundgesetz festgelegt, dass die Neuverschuldung im Regelfall die Summe der an Haushaltsplan veranschlagten Ausgaben für Bruttoinvestitionen überschreiten darf. Zur Abwehr einer Stärkung des gesamtwirtschaftlichen Gleichgewichts war jedoch eine höhere Neuverschuldung zulässig. Diese Regelung ließ aus zwei Gründen einen breiten Ermessensspielraum für Neuverschuldung.

Erstens erlaubte sie Schulden in Höhe der kompletten Investitionen und auch von Ersatzinvestitionen (zum Beispiel die Ausgaben für ein neues Schulhaus, nachdem das alte abgerissen war). Das wurde vom Gericht als Konstruktionsfehler gesehen. Eigentlich war die Idee, dass Investitionen mit Schulden finanziert werden dürfen, wenn sie zusätzlichen Wert schaffen. Also zum Beispiel ein weiteres Schulhaus gebaut wird. Denn würde der Schulden ein neuer Wert zugeordnet.

Die Rolle des Bundeshaushalts in der Wirtschaftsabilisierung

1989 forderte das Bundesverfassungsgericht, dass der Gesetzgeber die alte Schuldenregel und insbesondere die Definition von Investitionen präzisieren solle.

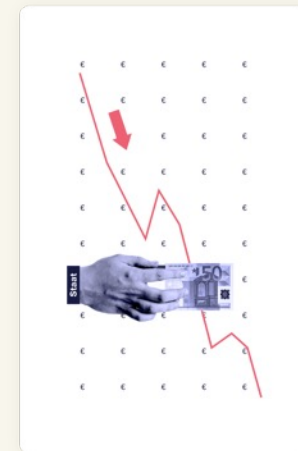
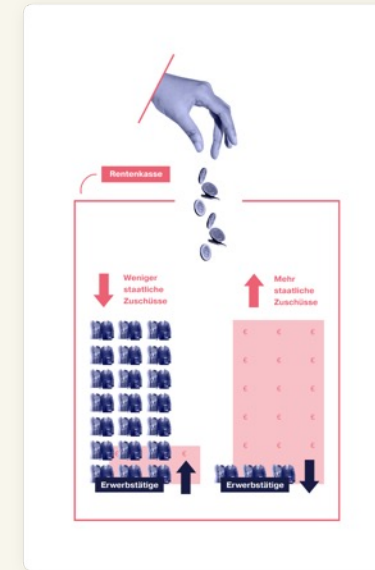
Geschäftig akzeptierte das Bundesverfassungsgericht in diesem Urteil die Grundlinie einer vorherigen Verfassungsform. 1983 hatte der öffentliche Haushalt eine zweite Funktion erhalten. Neben der Finanzierung von Staatsaufgaben sollte er nun helfen, das gesamtwirtschaftliche Gleichgewicht zu wahren.

Diese Rolle erhielt der Haushalt, da seit der Weltwirtschaftskrise der 1930er Jahre klar war, dass Wirtschaftler unter überhöhten Nachfragemangel und überhöhter Arbeitslosigkeit leiden können. Dann sind Menschen arbeitslos und Fabriken stehen still, es wird weniger produziert als benötigt wird. Anders als vor 1930 ist weniger als die Produktion zu produzieren.

Das Urteil von 2007: Ein lautes Grummeln

In seinem Urteil von 2007 musste das Bundesverfassungsgericht unter anderem klären, ob die Neuverschuldung im Bundeshaushalt von 2004 höher war, als die Schuldenregel es zuließ.

Das Gericht stellte fest, dass der Haushalt zwar verfassungsgemäß war, dass jedoch, an der Rechtsbedürftigkeit der geltenden verfassungsrechtlichen Regelungen angeknüpft, kein noch zu wehrt sein. Die Haushaltspolitik der letzten 63 Jahre habe „grundsätzlich durchgehend einseitig zur Vermehrung der Schulden beigetragen“. Die bestehenden Schuldenregel habe sich als verfassungswidriges Instrument nationaler Steuerung und Begrenzung staatlicher Ausgabenpolitik in der Realität nicht als wirksam erwiesen.



Eigens kreierter Collagen-Stil für das Dezernat Zukunft, teilweise animiert.

Victorinox

Corporate Design: Illustrations- system

Victorinox hat die Schweiz und ihr Kulturgut in ihrer DNS: Präzision, Tradition und elegantes Understatement. Das haben wir im Hinterkopf, während wir für die Firma ein umfangreiches Illustrationssystem entwerfen.

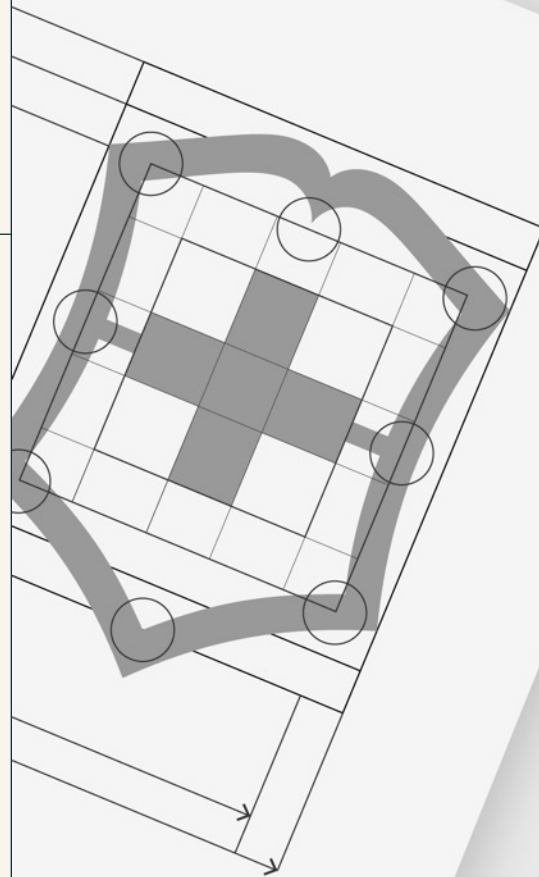
Wir entwickeln den Illustrations- und Infografikstil systematisch als Modellbibliothek. Unsere Entwicklungen halten wir in übergeordneten Guidelines fest.



VICTORINOX

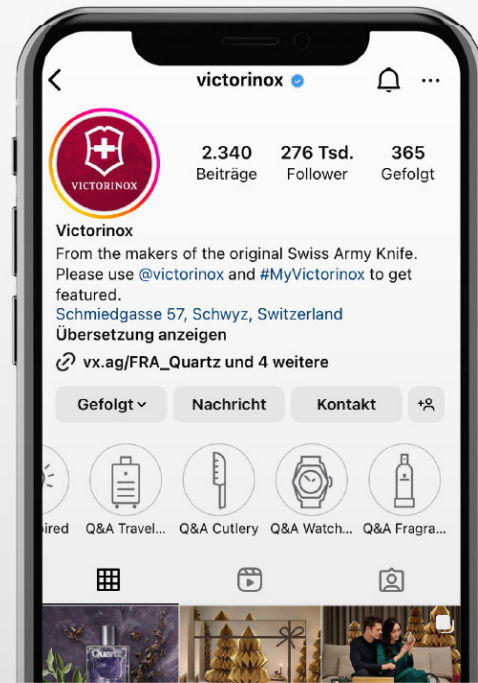
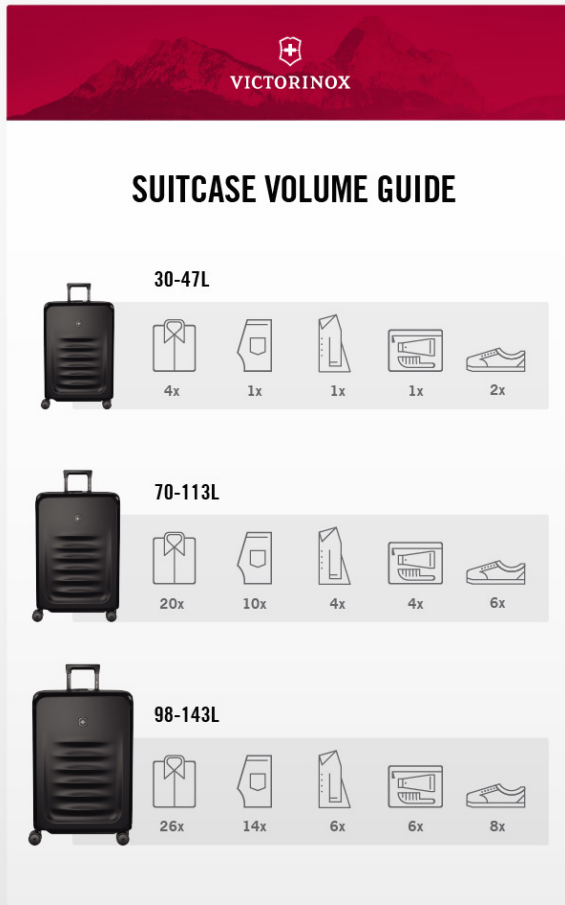


VICTORINOX



Erweiterung des Designs, Guidelines, Workshops und Implementierung

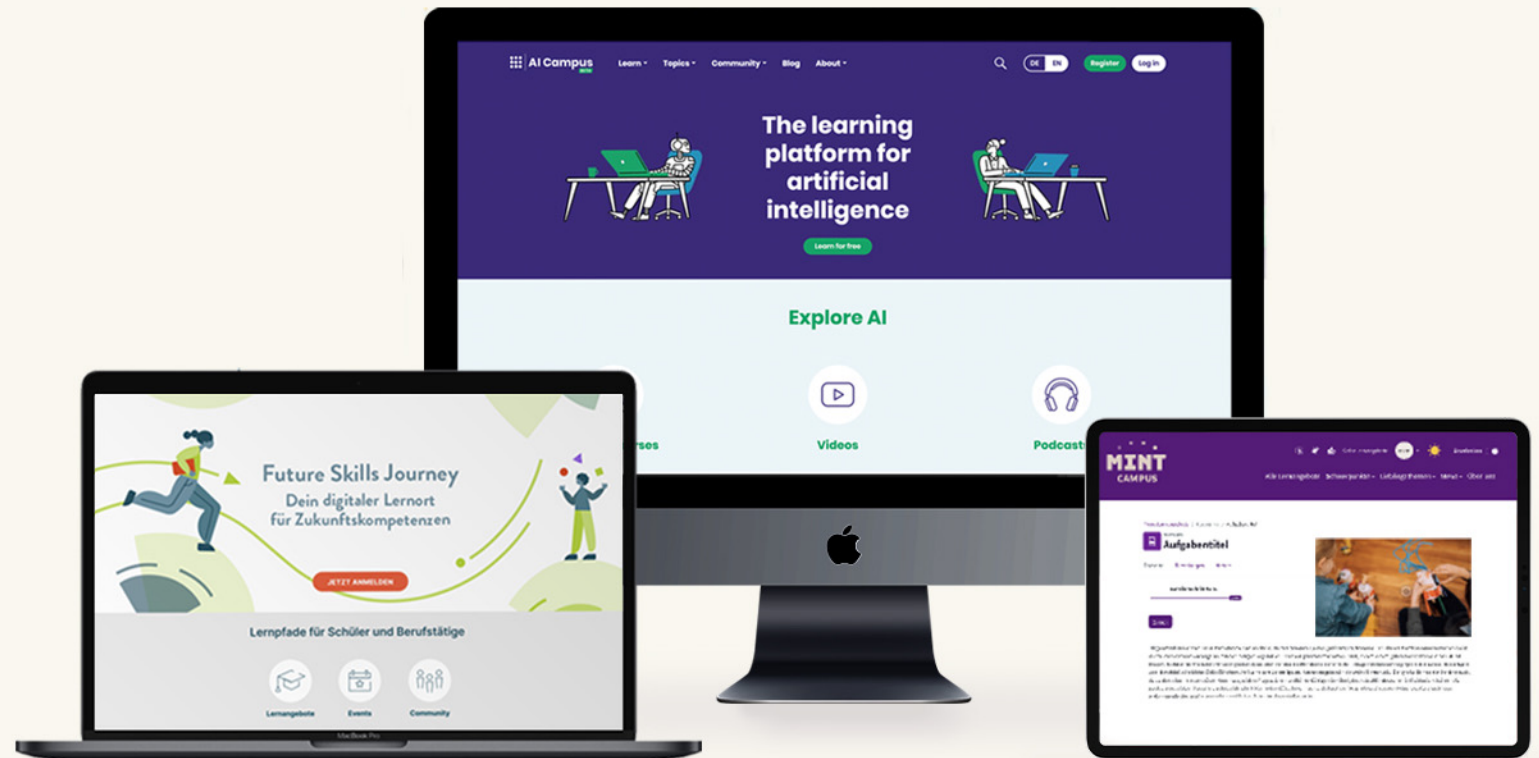
Basierend auf der vorhandenen Markenidentität gestalten wir ein elegantes Design: Die Icons und Illustrationen mit sehr klaren Linien und präzisen Formen. Abstrakte Illustrationen wie Menschen bleiben ohne Details, technische Illustrationen sind abstrakt jedoch mit hohem Wieder-erkennungswert. Präzise halten wir in den Guidelines für das Illustrationssystem fest, welche Parameter jede Infografik, Icon und Illustration ausmachen. Für das Designteam von Victorinox entsteht daraus ein zweitägiger Workshop mit anschließender Implementierung.



Stifter- verband

Wissensvermittlung mit höchstem Anspruch

Wir beraten den Stifterverband sowohl strategisch als auch kreativ und verantworten das Bildungsmarketing für drei seiner Projekte:
den **KI-Campus** (eine Lernplattform für künstliche Intelligenz),
den **MINT-Campus** (eine Lernplattform für Mathematik, Informatik, Naturwissenschaften und Technik), sowie
Future Skills Journey (ein digitaler Lernort für Zukunftskompetenzen).



**FUTURE SKILLS
JOURNEY**  **BETA**

 **KI-Campus**
Die Lernplattform
für Künstliche Intelligenz

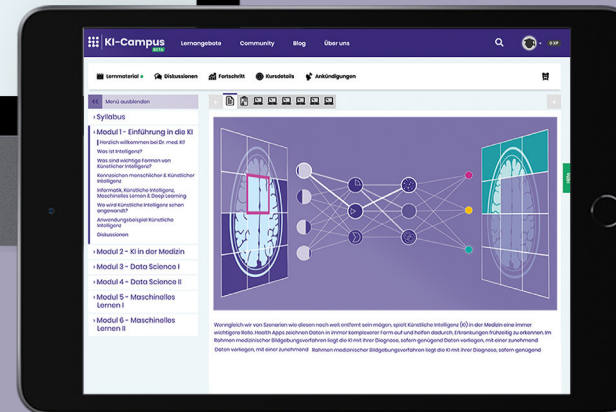
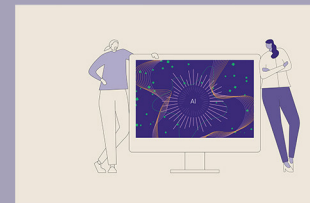
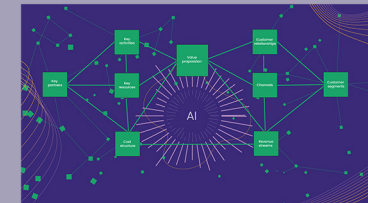
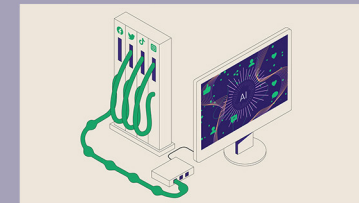
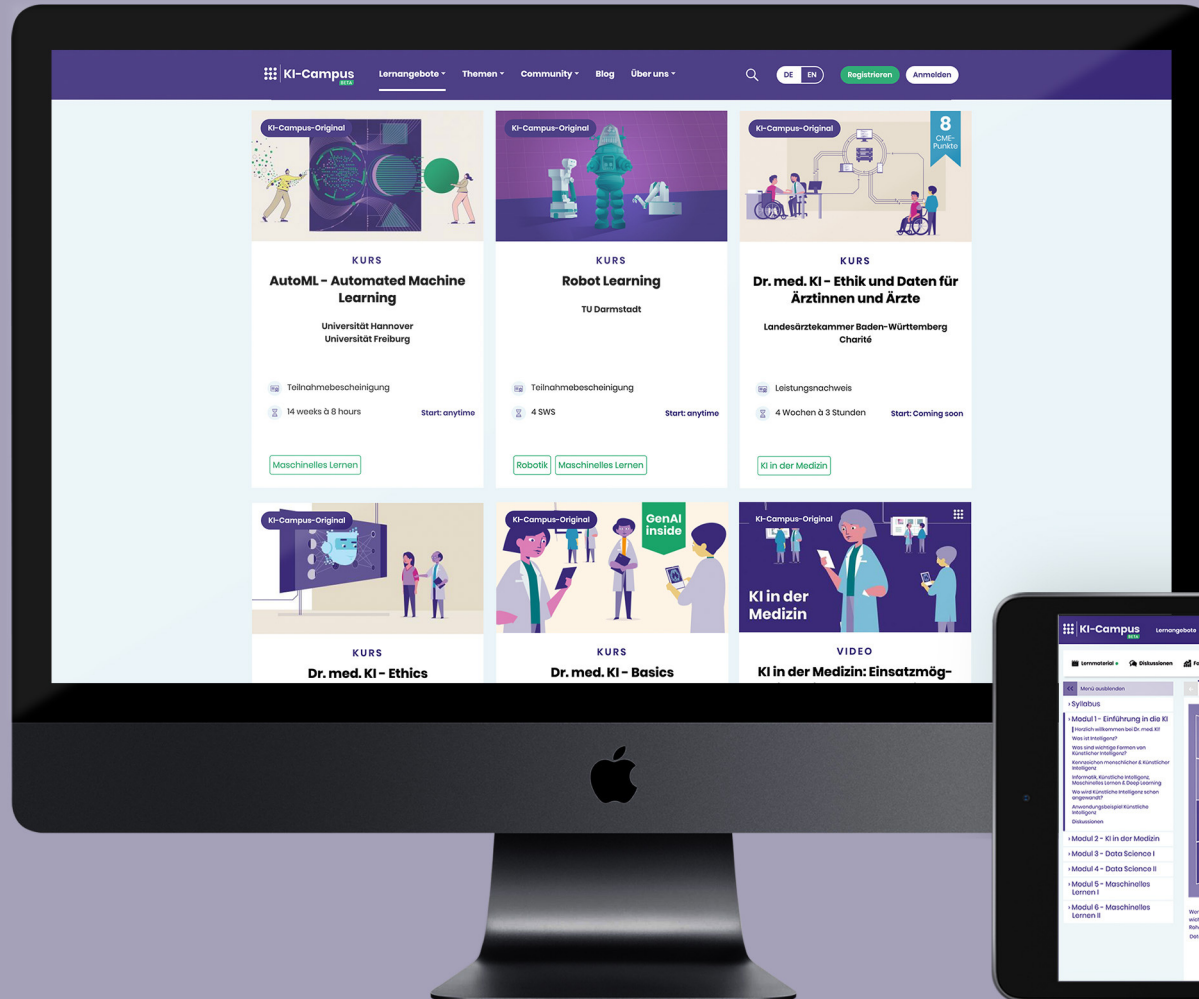
**MINT
CAMPUS**



STIFTERVERBAND

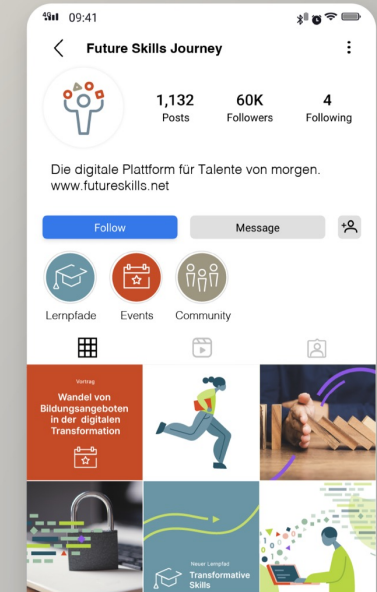
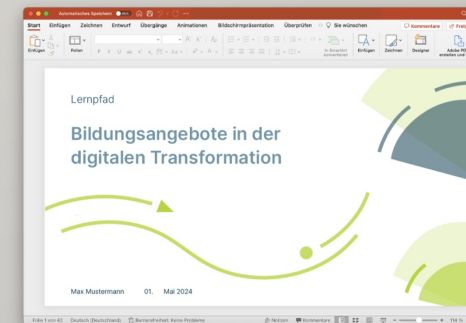
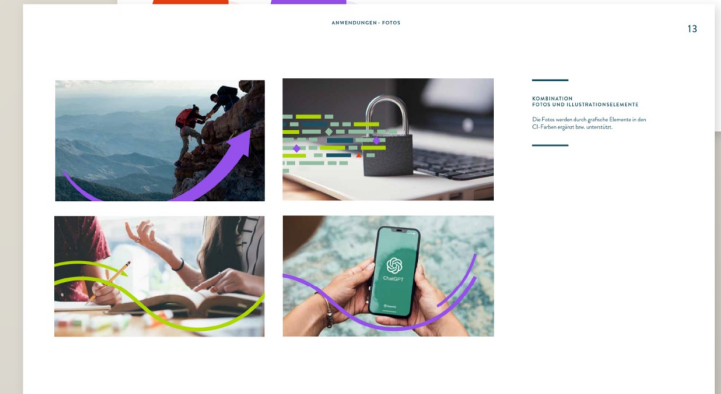
Konzept, Umsetzung sowie inhaltliche Bespielung der Lernplattform

Zunächst entwickelten wir die CI auf Grundlage derer wir die Website sowie eine Vielzahl an Assets umgesetzt haben. Darunter Bildungs- und Erklärvideos, grafische Animationen, Lern- und Unterrichtsmaterialien, Infografiken, Social Media Assets und Print Publikationen. Diese vielfältigen Medienformate dienen dazu, Nutzer*innen das Thema KI auf unterschiedliche Art näher zu bringen.



Corporate Identity und Kommunikationsdesign

Für die Plattform FSJ haben wir das Konzept von Grund auf neu entwickelt. Dabei haben wir eine einheitliche Markenidentität geschaffen und ein umfassendes Brand Book mit Logos, Key Visuals, Illustrationsstilen und Icons entworfen, um verschiedene Themen unter einem konsistenten kommunikativen Dach zu vereinen. Zusätzlich haben wir einen ansprechenden Social Media Auftritt, passende Templates, einen PowerPoint-Master sowie diverse Printmaterialien gestaltet, um die Marke in allen Bereichen optimal zu repräsentieren.



Präsentationstemplates für Powerpoint und InDesign

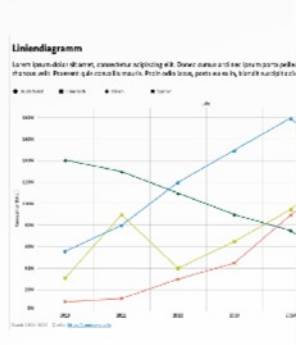
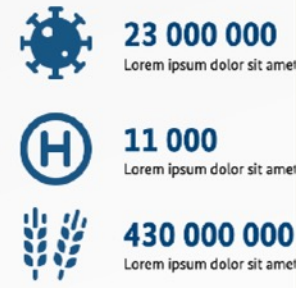
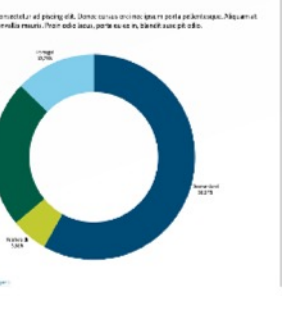
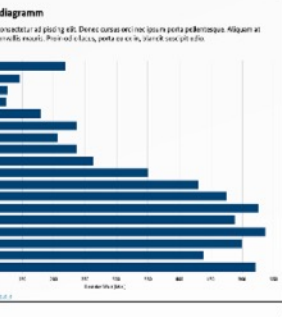
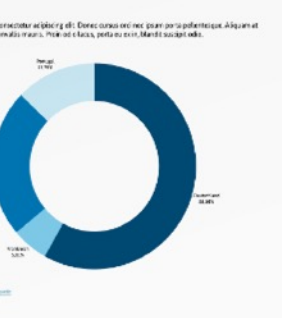
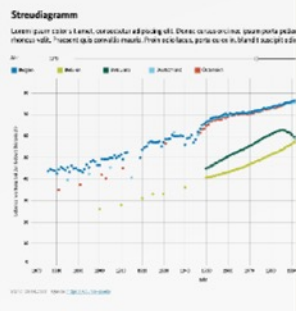
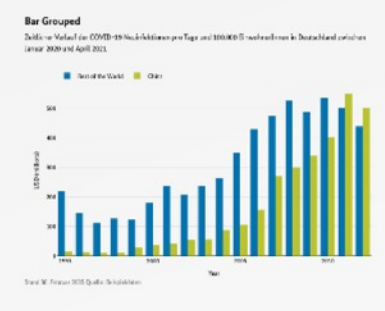
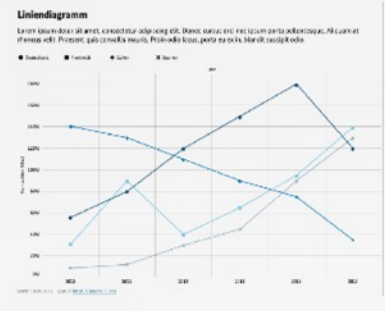
Wir erstellen professionelle Präsentationstemplates sowohl für PPT als auch für InDesign. Diese Templates sind so gestaltet, dass sie eine einheitliche und ansprechende visuelle Sprache bieten, die perfekt auf Ihre Marke abgestimmt ist. Mit flexiblen Layouts, vordefinierten Stilelementen und benutzerfreundlichen Designs ermöglichen unsere Templates eine effiziente und stilvolle Erstellung von Präsentationen, die sowohl digital als auch in Print überzeugen.



Auswärtiges Amt

PLAIN – Platform Analysis and Information System – ist die Datenanalyse- und KI-Plattform des Auswärtigen Amtes. Ziel von PLAIN ist es, der gesamten Bundesregierung die bestmögliche technische Infrastruktur für anspruchsvolle Datenanalysen bereitzustellen.

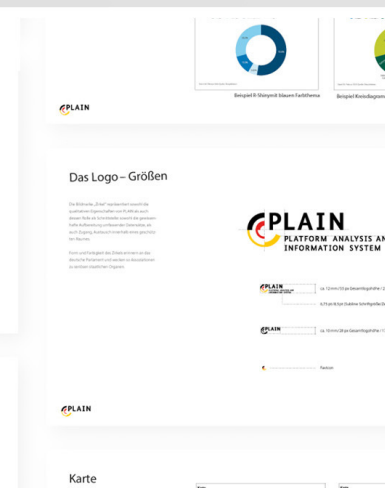
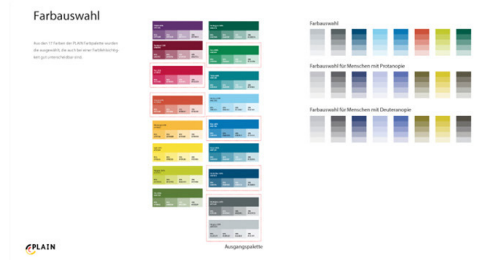
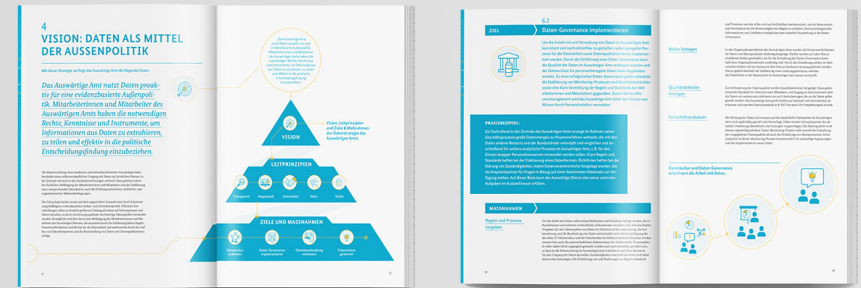
Wir designen und programmieren drei übersichtliche Dashboards und zwölf unterschiedliche Diagrammtypen, darunter Wordclouds, Balkendiagramme und Gantt-Charts, um vielfältige Darstellungsoptionen zu bieten. Die finalen Designs setzen wir in Tableau und R Shiny um. (Level AA der Web Content Accessibility Guidelines 2.1)



Marken-entwicklung und Kommunikations-design

Basierend auf der Markenidentität der Bundesregierung entwickeln wir für verschiedene Projekte des Auswärtigen Amtes umfassende Brand Designs. Dabei entwerfen wir nicht nur neue Logos, sondern gestalten auch vielfältige Anwendungsbeispiele und Templates.

Diese Designs dokumentieren wir detailliert in Design Manuals, um eine konsistente Umsetzung sicherzustellen. Darüber hinaus gestalten wir verschiedene Projektpublikationen, wodurch ein einheitlicher und professioneller Look über alle Projekte hinweg entsteht.



DECHEMA e.V.

Eine der größten deutschen Forschungsinitiativen zur Energiewende hat sich das ehrgeizige Ziel gesetzt, eine klimaneutrale Bundesrepublik bis 2045 zu erreichen. Im Auftrag des DECHEMA e.V. entwickeln und programmieren wir die erste gemeinsame Microsite der Kopernikus-Projekte ENSURE, P2X, SynErgie und Ariadne. Mit multimedialen Inhalten wie Videos, Links und Audiodateien erwecken wir die Vision 2045 zum Leben.

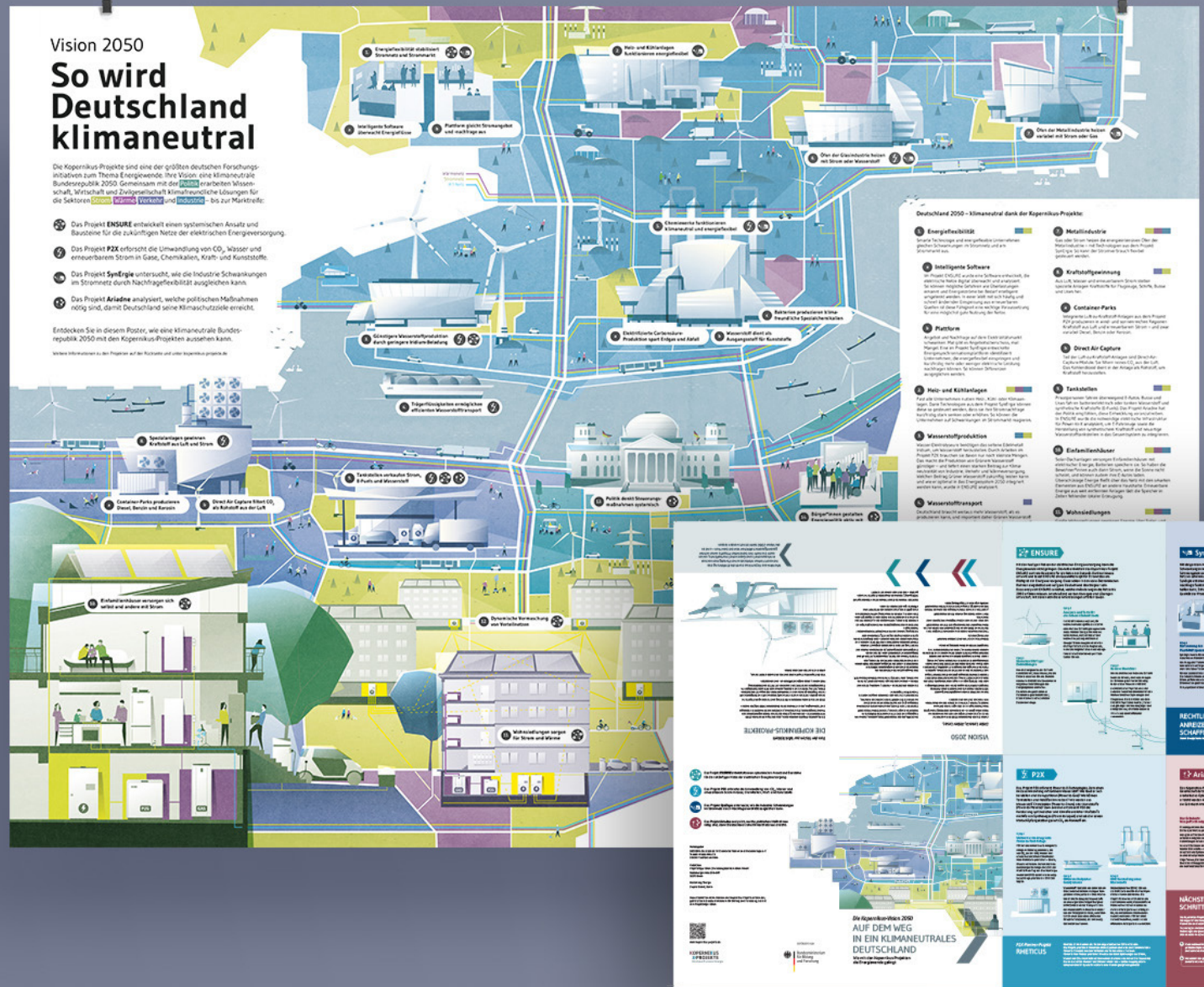
<https://www.kopernikus-projekte.de>



Illustriertes Zukunftsbild (statisch)

Darüber hinaus ergänzen wir die Microsite um ein detailreiches aber übersichtliches Poster, dank eines Farbleitsystems, welches den futuristischen Illustrationsstil aufgreift.

Das Poster zeigt eindrucksvoll, welche Vision die Kopernikus-Projekte verfolgen und verdeutlicht die große Bedeutung ihrer Ergebnisse für unsere Gesellschaft und ein klimaneutrales Deutschland im Jahr 2045.



Deutsche Energie-Agentur

Infografiken für den dena-Gebäudereport

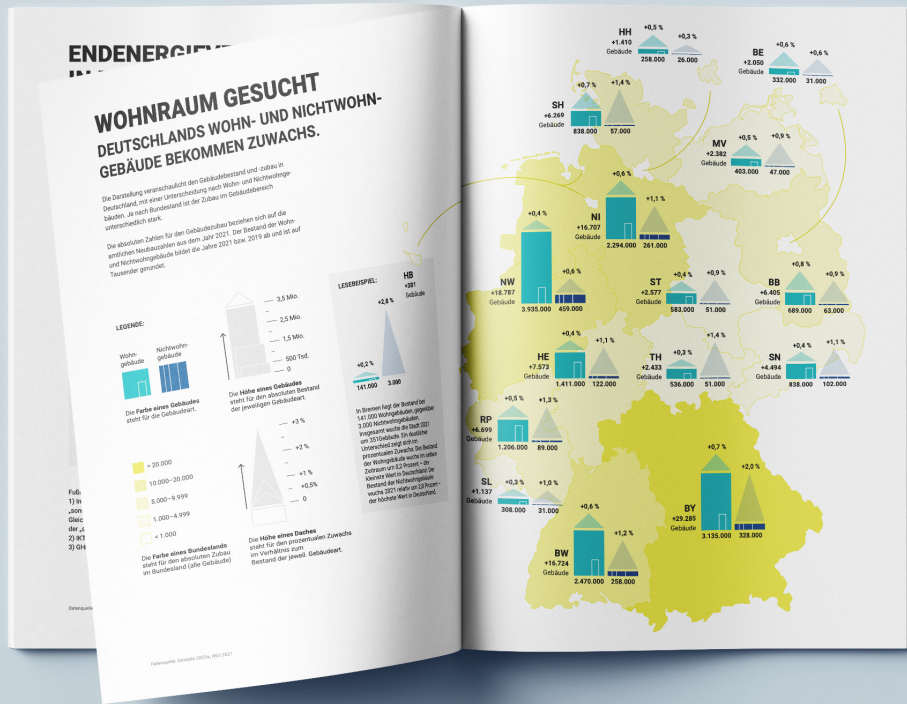
Die Deutsche Energie Agentur (dena) erstellt jedes Jahr den dena-Gebäudereport. Ein aktueller Stand, wie weit die Baubranche von den Pariser Klimazielen noch entfernt ist.

Für den Report 2023 erstellen wir drei Infografiken, die jeweils drei Datensätze miteinander vergleichen. Visuell ansprechend versteht sich.



Alle Informationen verstecken sich in Tabellen

Die dena versorgt die sapera_studios mit Daten für drei Infografiken: Energieverbrauch, Quelle und Verursacher von CO2 von Gebäuden sowie Zuwachs von Wohn- und Nichtwohnraum in Deutschland im Jahr 2022. Die Daten werden sortiert, zugeordnet und in Perspektive gesetzt: Wie können wir unterschiedliche Aussagen darstellen? Der dena-Gebäudereport erscheint als Online- und als Print-version. Wir optimieren die Infografiken für beide Medien.



NABU

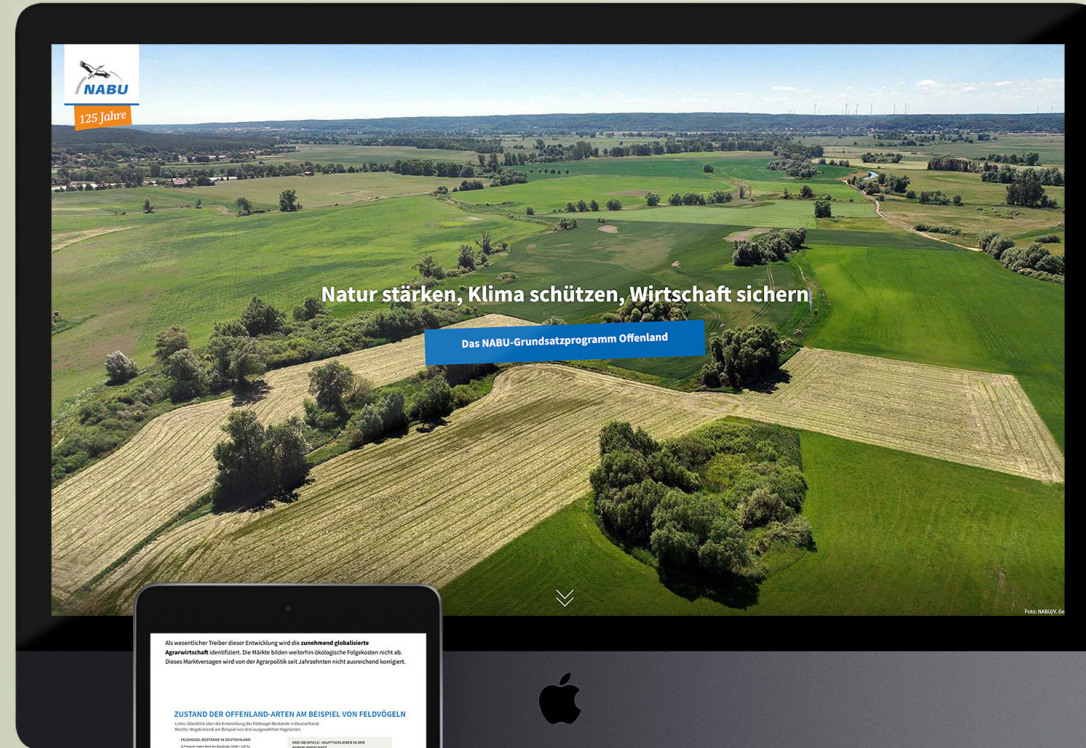
Gestaltung für digitale und analoge Grundsatzzprogramme

Für den NABU (Naturschutzbund Deutschland) e. V. visualisieren wir Daten und wissenschaftliche Erkenntnisse für die Grundsatzzprogramme Artenvielfalt & Wald. Diese Programme legen die Forderungen, Ziele und Werte des NABU fest.

Für die komplexen Fragestellungen: Was genau ist ein Ökosystem oder wer ist mit verantwortlich für das Artensterben in Deutschland, sorgen wir mit unseren Infografiken für mehr Klarheit.

[Zum Grundsatzzprogramm Artenvielfalt.](#)

[Zum Grundsatzzprogramm Wald.](#)



Naturschutzbund

Nabu Kampagnen- leitfäden

In den Grundsatzprogrammen illustrieren wir ansprechende Infografiken zu Kernthemen des NABU. Wir zeigen z.B., was den Artenverlust vorantreibt oder was der Wald als Ökosystem leistet. Ganz- und halbseitige Infografiken transportieren das Wissen des NABU auf einer nahbaren und emotionalen Ebene. Zahlen werden durch unsere Illustrationen, Infografiken und Datenvisualisierungen aufgelockert und zugänglich. Unsere Visualisierungen vermitteln verständlich Zusammenhänge und biologische Prozesse.



Leit- projekt H₂Mare

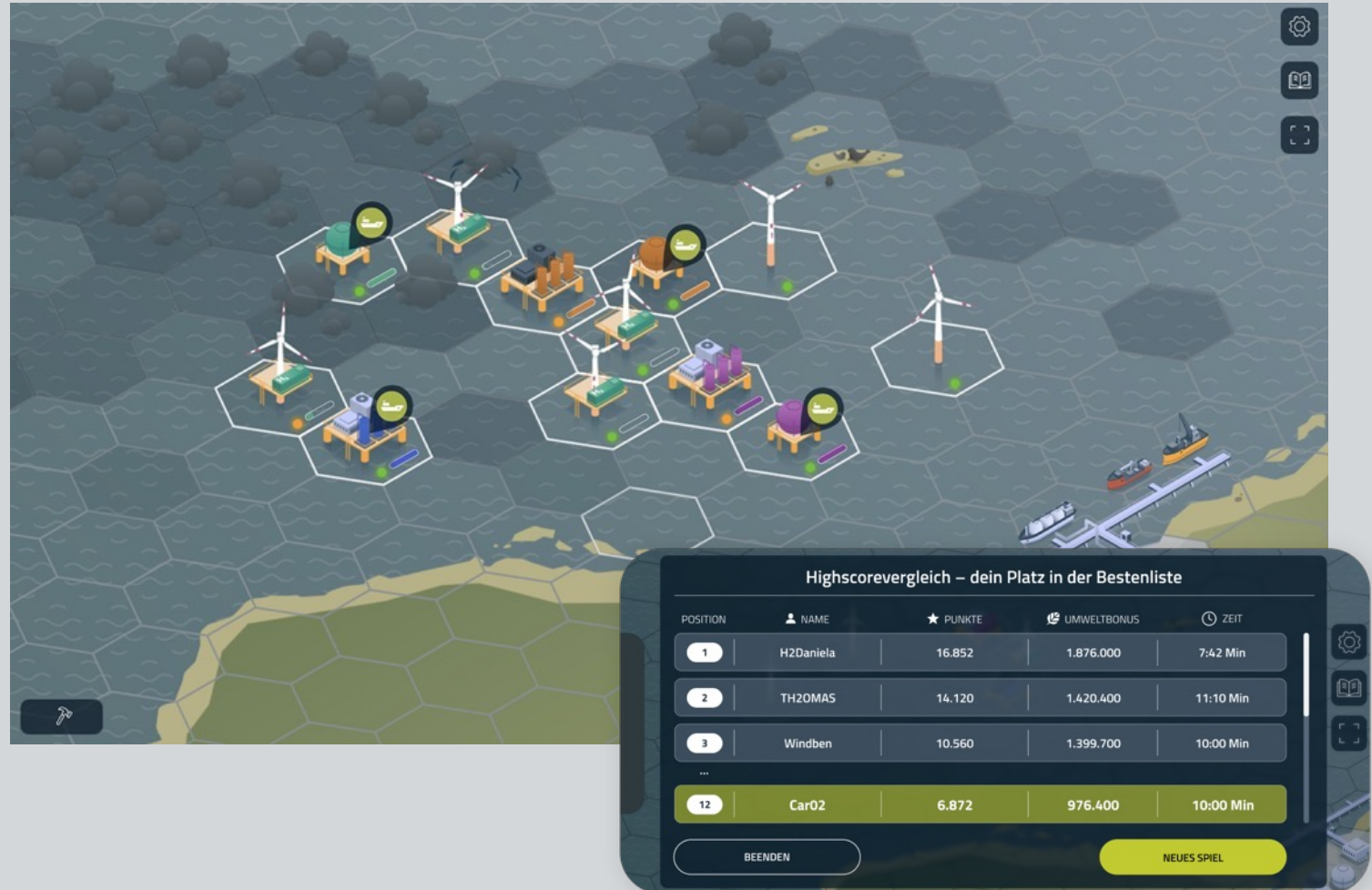
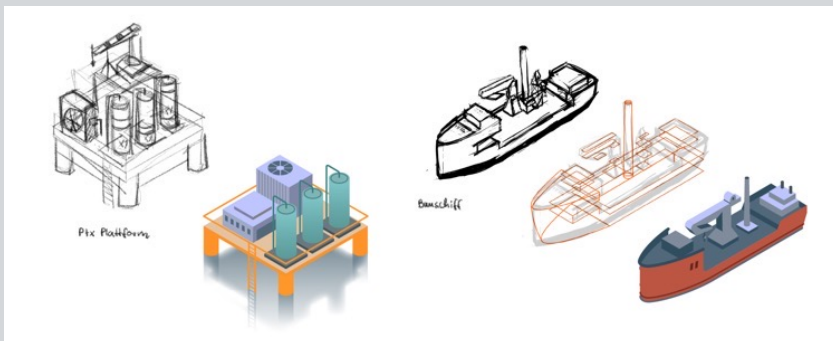
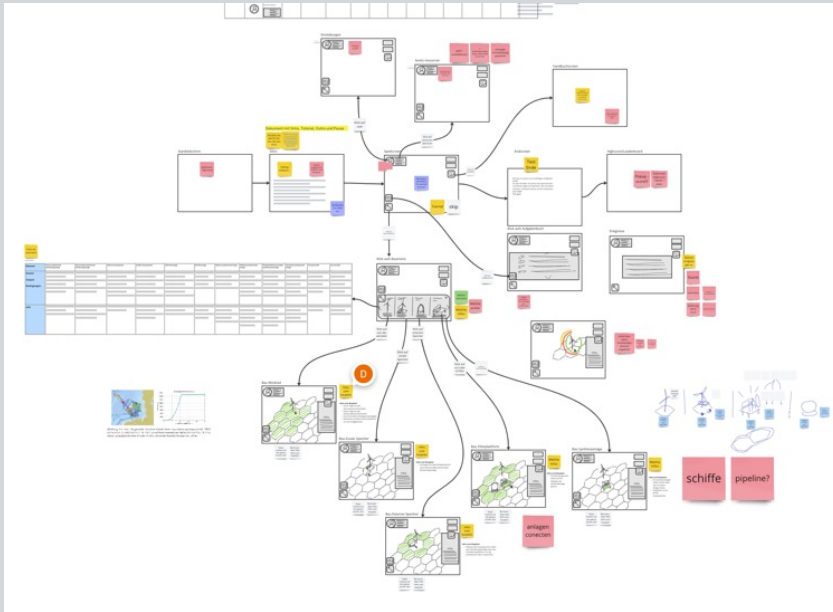
Serious Gaming zum Thema Grüner Wasserstoff

Im Auftrag des Wasserstoff-Leitprojekts H₂Mare entwickeln wir das Browser Spiel “Offshore – das H₂Mare Game”, mit dem Interessierte die Produktionsweise, Einsatzmöglichkeiten und Herausforderungen der Grünen Wasserstoffproduktion auf hoher See spielerisch erleben können. Hierbei übernehmen wir jeden Schritt der Serious-Game-Produktion: Konzeption des Spiels und des Game Designs inklusive Storytelling, Sound, Programmierung sowie UI & UX Design für einen eigenen visuellen Stil.



Smarte Spielführung, wissenschaftlich fundierte Infos

Unser Spiel verknüpft wissenschaftliche Forschung mit Spannung und realistischen Marktszenarien. Wir übersetzen die Komplexität der Grünen Wasserstoff-Produktion (und PtX-Produkten) auf hoher See in Spielelemente. Die Spieler:innen erfahren über das begleitende Tutorial, Aufträge vom Markt und Quizfragen wissenschaftlich fundierte Informationen. Unterstützt werden die Gamer durch ein intelligentes UX- & UI Design mit Farbleitsystem. Gewonnen hat, wer am meisten Produkte produzieren und verkaufen konnte.




Sie fühlen sich inspiriert?

Das freut uns!

Wenn Sie mehr über Sapera Studios, unsere Herangehensweise und unsere Services wissen möchten, nehmen Sie gerne Kontakt mit uns auf.

sapera_studios

Fact-based storytelling.

 Sapera Studios GmbH
Kastanienallee 10
10435 Berlin
 hello@sapera-studios.de
 sapera-studios.com

Vielen Dank!



Katrin Kolossa

Geschäftsführerin

+49 (0)30 - 44324166

k.kolossa@sapera-studios.de