



AGILER CHANGE MANAGER (IHK)

Herzlich willkommen



BUSINESS ACADEMY RUHR



ZIELSETZUNG

Ziel des Zertifikatslehrgangs Agiler Change Manager ist es, dich zu befähigen, Veränderungsprozesse in Organisationen wirksam zu gestalten. Du entwickelst ein tiefes Verständnis dafür, wie Menschen Veränderung erleben, welche Rolle Haltung, Motivation und Vertrauen spielen und wie Selbstwirksamkeit als zentrale Kraft für nachhaltigen Wandel entsteht.

Der Lehrgang unterstützt dich dabei, agile Prinzipien, Methoden und Rollen nicht nur zu kennen, sondern sie sinnvoll in unterschiedlichen Kontexten anzuwenden. Du lernst, Veränderung als Lernprozess zu verstehen, mit Unsicherheit konstruktiv umzugehen und Räume zu schaffen, in denen Menschen Verantwortung übernehmen, sich beteiligen und ihr Potenzial entfalten können.

Du hast dich bewusst dafür entschieden, Veränderung nicht nur zu ertragen oder zu verwalten, sondern aktiv zu gestalten. In einer Welt, die von Dynamik, Komplexität und Unsicherheit geprägt ist, braucht es Menschen die andere befähigen, selbstwirksam zu handeln. Genau darum geht es in diesem Lehrgang. Nutze diesen Raum zum Lernen, zum Ausprobieren und zum Austausch. Deine Erfahrungen, Fragen und Erkenntnisse sind zentraler Bestandteil des Lehrgangs. Veränderung beginnt bei dir – und entfaltet ihre Wirkung dort, wo Selbstwirksamkeit gelebt wird.



BUSINESS ACADEMY RUHR

Die Business Academy Ruhr GmbH ist ein Bildungsanbieter, spezialisiert auf Themen der Digitalisierung. Die Akademie hat zahlreiche Social Media Manager, Online Marketing Manager, Online Redakteure und eCommerce Manager qualifiziert und viele Unternehmen auf ihrem Weg in die Digitalisierung begleitet. Sie kooperiert mit verschiedenen Bildungsträgern wie der IHK zu Dortmund, IHK Mittleres Ruhrgebiet, der Technischen Akademie Wuppertal u.v.m. und ist vor allem für ihren Online Campus und als digitaler Bildungsanbieter ausgezeichnet.



Positives
Spekulieren



Positives Spekulieren

NICHTS ÜBER DEN JOB – ABER ALLES ANDERE

Was ist aus deiner Sicht das Besondere an deinem Gegenüber?

- Beziehungsstand
- Kinder
- Tiere
- Wohnort
- Ehrenamt
- Was begeistert
- Hobbies
- Sport
- Literatur
- Urlaub
- Musik
- Kochen
- und vieles mehr



Positives Spekulieren



Wenn über mich spekuliert wird

- Schalte ich mein Mikro aus
- Höre zu und lasse es wirken
- Kommentiere ich nicht – lasse es so stehen

- Gruppen Räume mit 3 oder 4 Teilnehmer
- Es wird jeweils 3 Minuten spekuliert und dann gewechselt



Was heute im Mittelpunkt steht

Agenda

- Deine Vorstellung
- Inhalte und Struktur des Zertifikatslehrgangs
- Arbeitsinstrumente
 - Lernplattform
 - Kollaborationsplattform Miro
 - Miro
- Erste Übung(en)

Unser Kollaborationsplattform

Miro



miro

M U R A L

Conceptboard



Erste Schritte

Willkommen in der Miro Welt

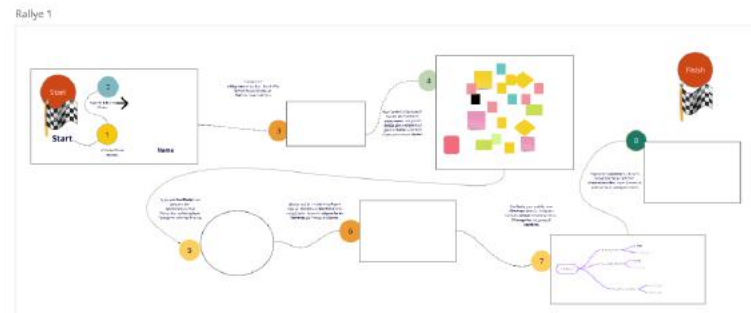
MIRO Bedienumgebung

- Wählen Sie ein Objekt aus der Werkzeugleiste.
- Das Objekt wird in gewählter Größe mit Mauszeiger und Tasten (obere Board) bewegt. Probleme so einfach wie das Erstellen von Textfeldern.
- Das Objekt wird in gewählter Größe mit Mauszeiger und Tasten (untere Board) bewegt. Probleme so einfach wie das Erstellen von Textfeldern.

1. Ziehen
2. Schieben
3. Scrollen
4. Klicken
5. Klicken

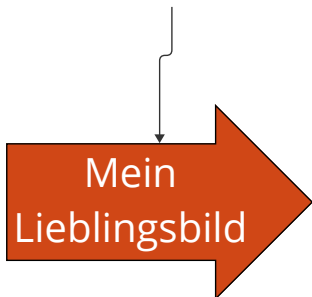
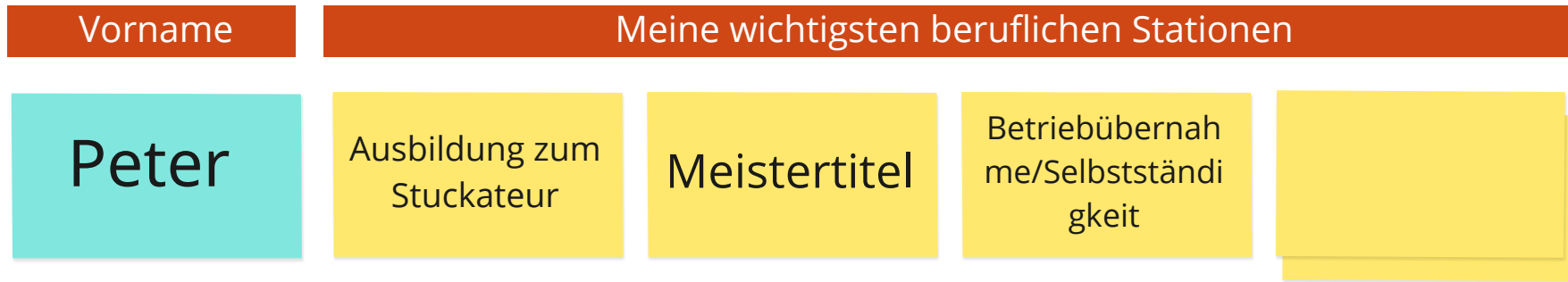
Wenn du dich mit Miro ausennest, kannst du direkt zum Rahmen (Frame) 19 gehen und diesen bearbeiten. Abschließend schau dir die Seite im Frame 22 an. Video: "Der ultimative Miro-Tipp".

Rahmen Frame 19
Navigation anschauen





Vorname	Meine wichtigsten beruflichen Stationen				
Begeisterung	Hobby	Abenteuer	Was mich besonders macht!		
Mein Lieblingsbild			Warum nehme ich		



persönliche Weiterentwicklung, Mindset stärken, Unternehmen Zukunftsweisend ausrichten



Vorname **Meine wichtigsten beruflichen Stationen**

Anke

Ausbildung
Fremdsprachenk
orrspendetin

Studium
Marketing Verieb

Erstes New
business Projekt

jetzige
Arbeitsstelle

Begeisterung **Hobby** **Abenteuer** **Was mich besonders macht!**

Familie,
lebenslanges
Lernen

Tierschutz
wander, lesen

jederzeit und
immer wieder

flexibel,
offen

eine Prise
Wahnsinn

Mein
Lieblingsbild



Warum nehme
ich teil

Konzern-
übernahme

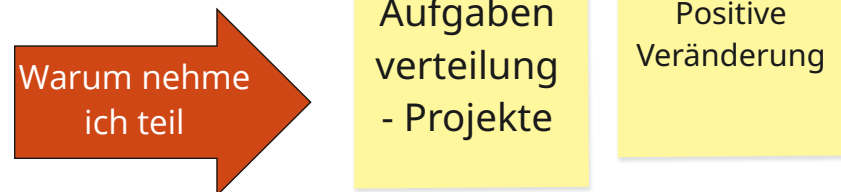
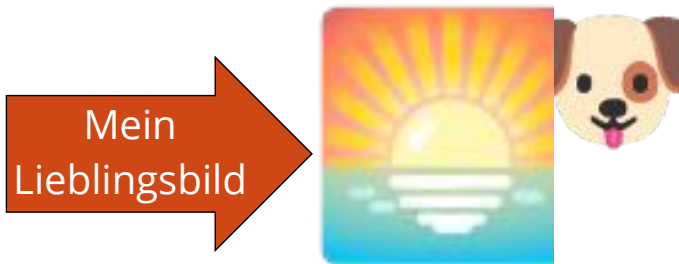


Vorname | Meine wichtigsten beruflichen Stationen

Christoph | Sachbearbeiter | Teamleiter → Lagerleiter | Supervisor

Begeisterung | Hobby | Abenteuer | Was mich besonders macht!

meine Familie, Hund, Fussball | Wandern, Garten, Zeit in der Natur | Mammutmarsch | analytisch | Akribie





Vorname | Meine wichtigsten beruflichen Stationen

Jennifer

Sachbearbeiterin

Sekretärin

Teamleiterin

Projektleiterin

Begeisterung | Hobby | Abenteuer | Was mich besonders macht!

meine drei Kinder
und mein Hund
und Reisen

Fitnessstudio

Fernreisen
Au-Pair in
London

Alleinerziehend

Kreativ

Mein
Lieblingsbild



Warum nehme
ich teil

Unternehmen in
Transformation und ich
möchte bestmöglich
mitgestalten und begleiten



Vorname

Meine wichtigsten beruflichen Stationen

Laura

Studium

HR in der
Industrie &
Steuerberatung

Datenschutzbeauftragte &
Ausbilderin

Qualitätsmanagementbeauftragte &
Assistenz der GL

Begeisterung

Hobby

Abenteuer

Was mich besonders macht!

Multikulturalität /
Verschiedene
Perspektiven auf das
Leben

Reisen &
Musik

Reisen :)

Arbeite mit
intrinsischer
Motivation / aus
Überzeugung

sehr flexibel, kann
mich gut auf neue
Menschen und
Situationen einstellen

Mein
Lieblingsbild



Warum
nehme ich

Ich will lernen,
Veränderungen so zu
gestalten, das "alle" sie
mittragen wollen und
können



Vorname	Meine wichtigsten beruflichen Stationen			
Elena	Freiwilliges Soziales Jahr im Krankenhaus	Studium Soziologie und Politikwissenschaft	Projekt EDEKA	Projekt Mercedes Benz

Begeisterung	Hobby	Abenteuer	Was mich besonders macht!	
<p>Improvisationstheater, Live Musik & Konzerte, Sprachen, reisen, Literatur, Recht, Philosophie. Viel Begeisterung für Dinge, von denen ich selbst nichts verstehe, aber über die mir Menschen mit Begeisterung berichten.</p>	siehe "Begeisterung"	Kurzfristig Entscheidungen treffen	Ich kann meine Entscheidungen auch gut wieder revidieren.	Doch nicht.

Mein Lieblingsbild



Warum nehme ich

Das Verbindende gesucht



Vorname Meine wichtigsten beruflichen Stationen

Celina

RBB-Redaktionsassistentin

Online-Marketing

Trainee Kommunikation

Kommunikationsmanagerin

Begeisterung Hobby Abenteuer Was mich besonders macht!

Literatur aller Art, Reisen, gute Serien

Tennis, lesen, wandern, kochen

Mein größtest Abenteuer war der Jakobsweg den ich vor ein paar Jahren gelaufen bin

ich bin emphatisch

ich bin verantwortungsbewusst

Mein Lieblingsbild



Warum nehme ich

in meiner neuen Position soll ich im Rahmen einer Reorganisation in unserem Unternehmen den Change mit agilen Methoden begleiten - hier möchte ich mich mit Hilfe des Kurses weiterbilden um den Prozess bestmöglich zu begleiten



Vorname **Meine wichtigsten beruflichen Stationen**

Joshua	Notfallsanitäter	Leitstellendisponent	Suchkoordinator Stammzellspender	Dateileitung
--------	------------------	----------------------	-------------------------------------	--------------

Begeisterung **Hobby** **Abenteurer** **Was mich besonders macht!**

Sport und Hunde	Motorrad fahren, wandern	Nachwuchs	flexibilität und kommunikativ	Entschlossenfreudigkeit
-----------------	--------------------------	-----------	-------------------------------	-------------------------

Mein Lieblingsbild



Warum nehme ich

große Veränderungen auf der Arbeit geplant



Vorname	Meine wichtigsten beruflichen Stationen			
Horst	Photoingen.	Filmproduzent Konkurs	Interims- Management Index	Agilität: Berater Trainer Coach

Begeisterung	Hobby	Abenteuer	Was mich besonders macht!	
Menschen Lebensreise	Foto Film Ausdauersport	Indien Fahrradreisen	Neugier Menschen kennenzulernen & wertzuschätzen	Das Beste aus dem zu machen, was passiert

Mein
Lieblingsbild



Warum
nehme ich

weil es Spaß macht
Menschen kennenzulernen -
Perspektivwechsel zu
ermöglichen & Potentiale zu
erschließen

Agiler Change-Manager

Inhalte und Lernziele





Komplexe, chaotische Welt macht andere Formen der Zusammenarbeit notwendig



Was Menschen bewegt? Potentiale erschließen

Inhalte

1. Veränderungen GESTALTEN

- 1.1 Potenziale unseres Gehirns
- 1.2 Was unser Handeln prägt
- 1.3 Was intrinsische Motivation fördert
- 1.4 Resilienz | Growth Mindset | Emotional Safety
- 1.5 Ausflug in die Kommunikation | Feedback
- 1.6 Gewaltfreie Kommunikation

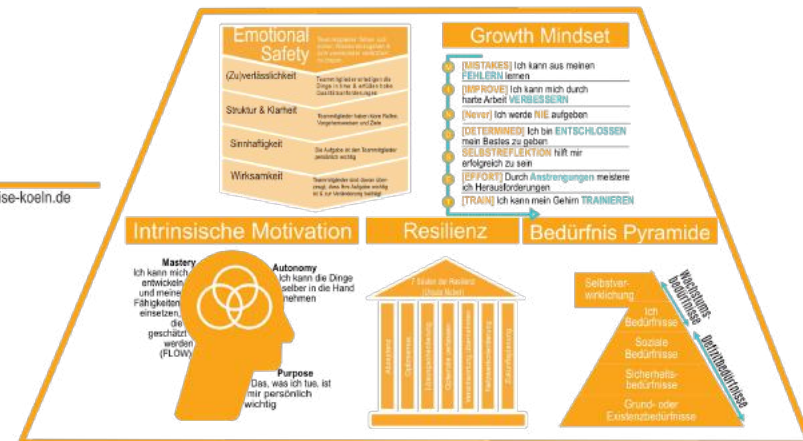


5. Moderationskompetenz AUSBAUEN

- 5.1 Meine Rolle als Moderator und Coach
- 5.2 Wer fragt, der führt
- 5.3 Neues Denken – Kreativitätsmethoden
- 5.4 Agile Meetingformate | Meetinglandkarte

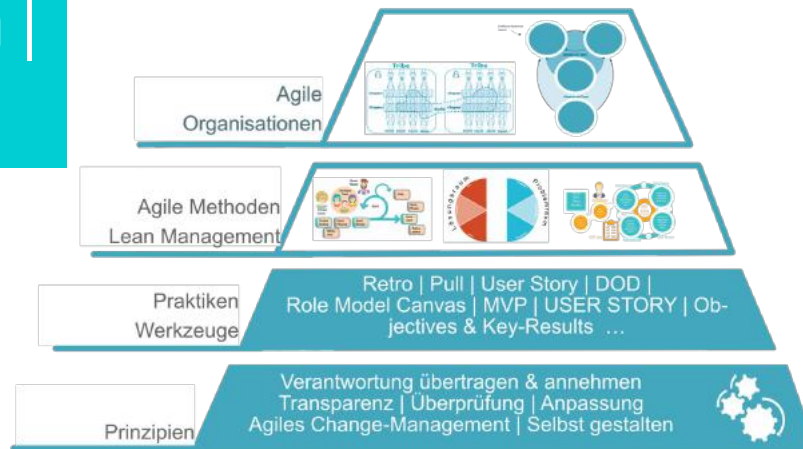


©Horst Pütz | www.sicht-weise-koeln.de



Agile Prinzipien | Methoden | Werkzeuge verstehen

©Horst Pütz | www.sicht-weise-koeln.de



Inhalte

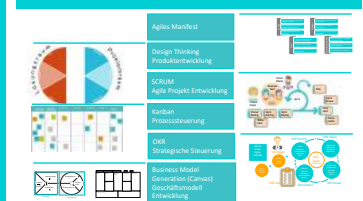
2a. Agile Methoden BEGREIFEN

- 2.1 Veränderung - die Normalität in der komplexen, digitalen Welt
- 2.2 Agile Methoden
- 2.3 DNA der Agilität

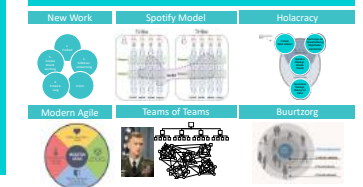
2b. Agile Organisationen KENNENLERNEN

- 2.4 Agile Organisationsmodelle
- 2.5 Führen in Agilen Organisationen

Agile Methoden

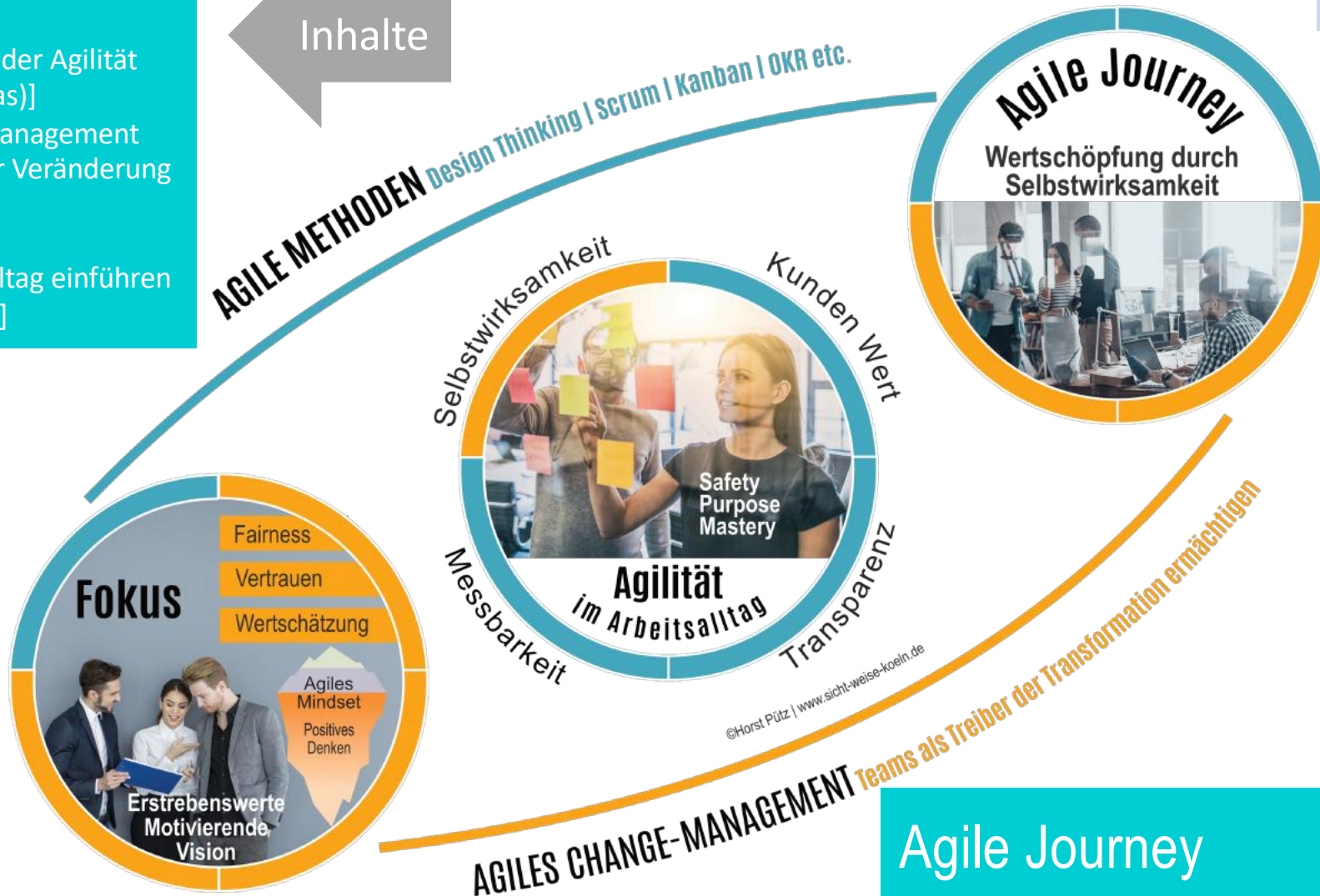


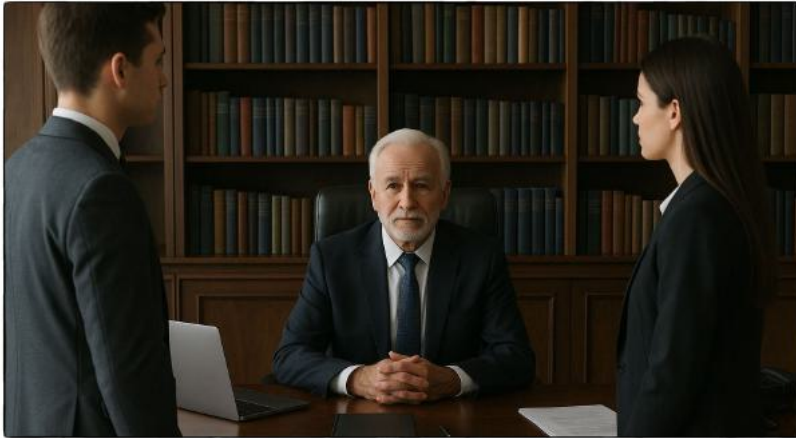
Agile Organisationen



3. Agile Journey ERMÖGLICHEN

- 3.1 Handlungsfelder der Agilität [im Arbeitsalltag (Was)]
- 3.2 Agiles Change-Management [Team als Treiber der Veränderung (Wer)]
- 3.3 Agile Journey [Agilität im Arbeitsalltag einführen und verankern (Wie)]





Du lernst, „Agilität“ und „Agiles Change-Management“ gezielt zu fördern, indem du die Transformation der „Agilen Journey“ in deinem Gestaltungsbereich initialisierst und verankerst.

Dabei förderst Du die Potenziale der Mitarbeitenden und entwickelst *Wertschöpfung durch Selbstwirksamkeit*.



3 Agile Organisation

2 Agile Methoden

1 Agiles Mindset

4 Agile Journey (1) Skizze

5 Agilen Journey (2) Messbarkeit

6 Agile Journey (3) Neues Denken

Gruppenarbeit

AGILE ORGANISATIONSMODELLE Spotify Modell / Holacracy / Teams of Teams
 AGILE METHODEN Design thinking / Scrum / Kanban / OKR etc.

Potentiale erschließen

- Fairness
- Vertrauen
- Wertschätzung

Agiles Mindset
 Positives Denken

Erstrebenswerte
 Motivierende
 Vision

Agilität im Arbeitsalltag

@Horst Rütz | www.sicht-weise-koeln.de

Agiles Change-Management Teams als Treiber der Transformation ermöglichen

Agile Journey

Steigerung der Wertschöpfung durch Selbstwirksamkeit

7 Praxistag

8 Zertifikat

KURSFORMALIA

Kursumfang, Anwesenheit,
Facharbeit und Abschluss





IHK
IHK-Weiterbildung



Kursformalia

IHK-WEITERBILDUNG
Agiler Change Manager (IHK)

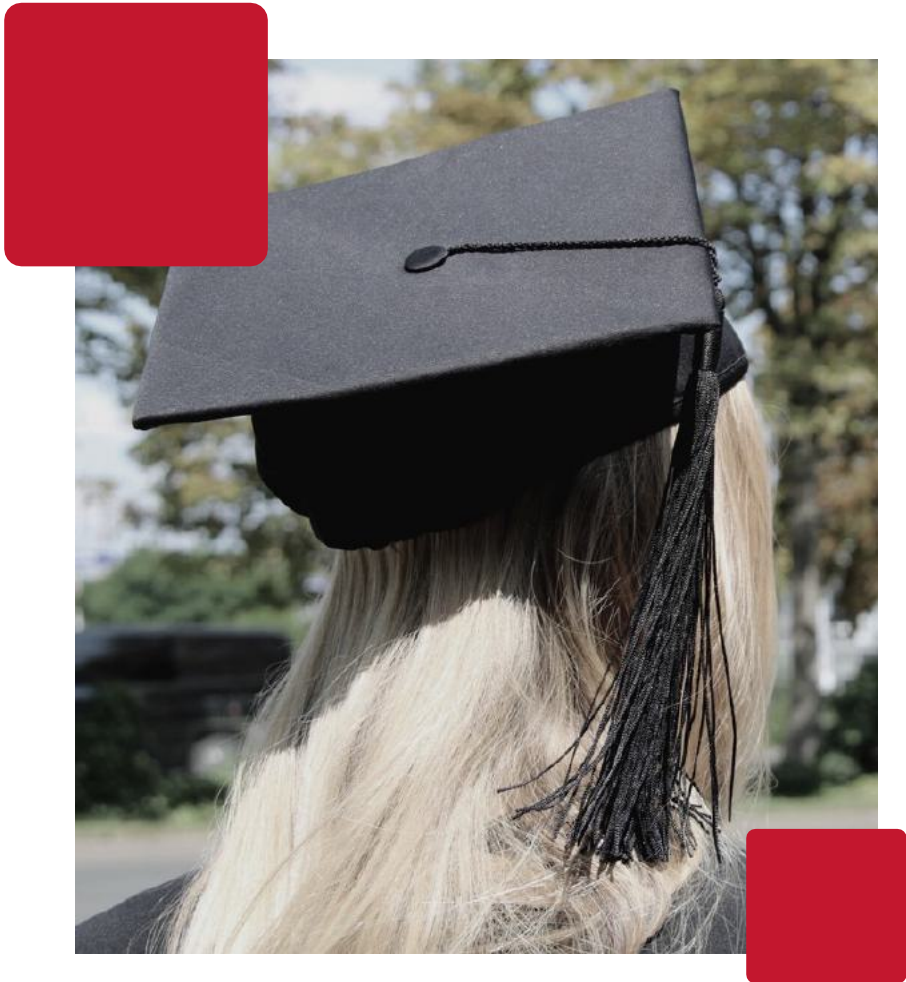
IHK



Zeitbedarf

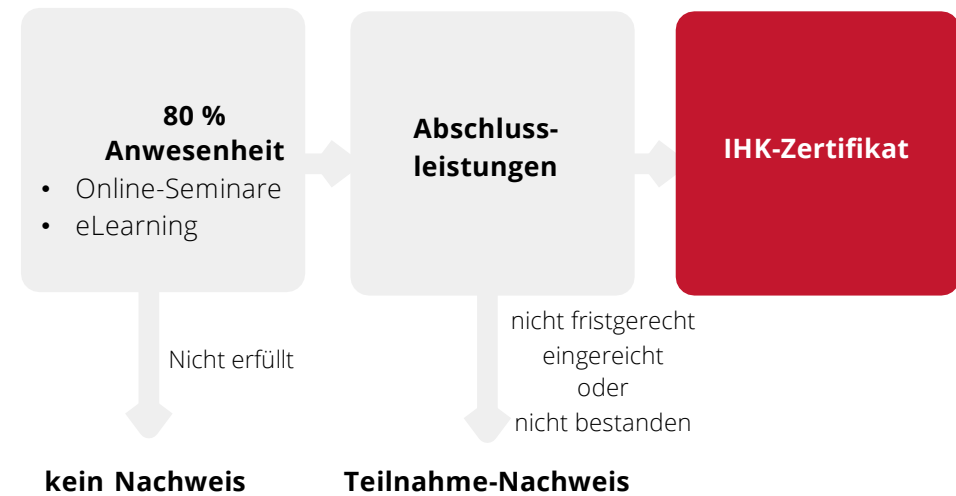
Gesamt

Online Seminar	56,0 Stunden
Selbstlernen nach jedem Modul Endfertigung Facharbeit Endfertigung Präsentation Stunden	ca. 50 Stunden
Gesamt	ca. 110 Stunden



ANWESENHEIT

WIE KOMME ICH ZUM ABSCHLUSS MIT IHK- ZERTIFIKAT?



Didaktischer Aufbau



Umsetzung



Arbeitsmittel



Lernplattform

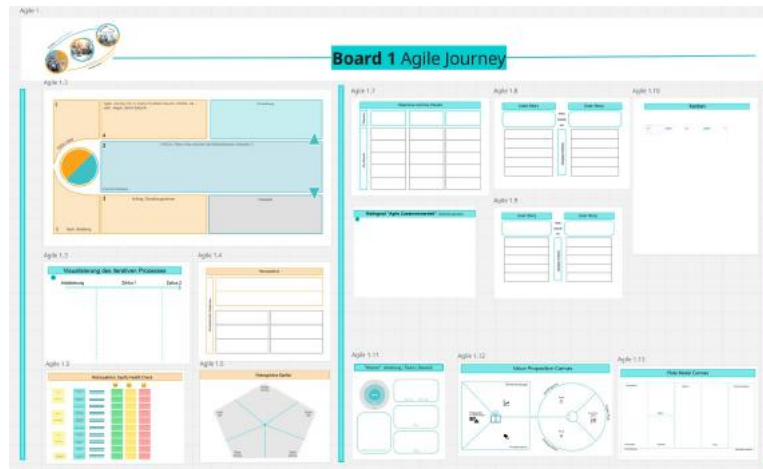
Miro

Videoinput

Seminar
Dokumentation



Austausch
Dokumente
Aufgaben



Dokumentation
jedes
Seminartages

Didaktischer Aufbau

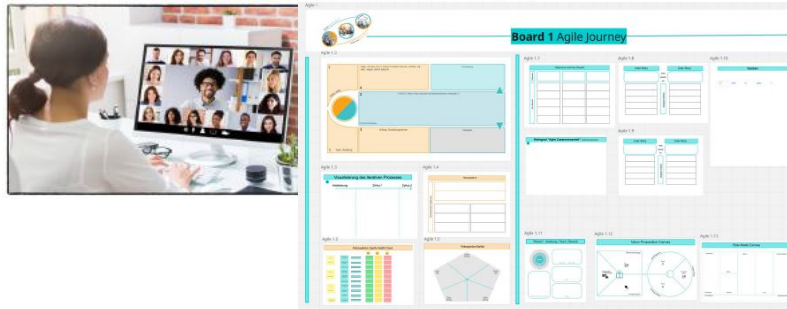
Inhaltliche Einstimmung

Videos stimmen auf
das nächste Online-
Seminar ein



Online Seminar 14.00 Uhr bis 19.30 Uhr

Professionelle Whiteboard: Miro
Gruppenarbeiten
Interaktionen



Aufgaben

1. Vertiefung mit Dokumentationen & Video
2. Aufgaben 1 | 2
3. Projektarbeit: Kapitel über Inhalte des Online Seminar
4. Video Einstimmung nächste Online Seminar

Gruppenarbeit

Abschluss Leistungen



Umsetzung



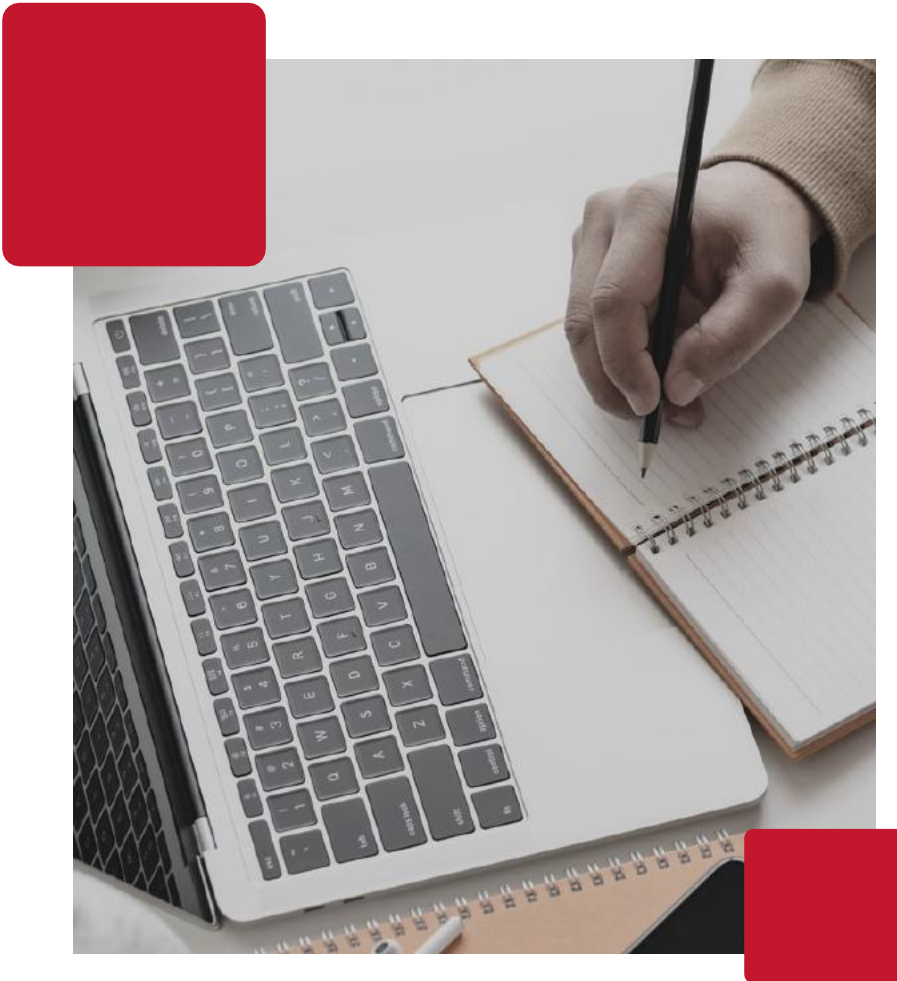


ABSCHLUSSLEISTUNGEN

WORIN BESTEHEN DIE ABSCHLUSSLEISTUNGEN?

Facharbeit: Die Agile Journey kann erstellt werden für

- den Gestaltungsbereich des Unternehmens bei dem du momentan arbeitest
(Führungskraft | Mitarbeitende | Team | Stabsstelle)
- den Gestaltungsbereich in einem Unternehmen, bei dem du gearbeitet hat, bzw. bei dem du gerne arbeiten würde
- ein Unternehmen, dass du gut kennst
- ein agiles Beratungsangebot, das du vermarkten möchte





ABSCHLUSSLEISTUNGEN

WORIN BESTEHEN DIE ABSCHLUSSLEISTUNGEN?

**Facharbeit: Nach jedem Modul wird ein Kapitel der
Facharbeit geschrieben**

- Kapitel 1: Agiles Mindset
- Kapitel 2: Agile Methoden
- Kapitel 3: Agile Organisation
- Kapitel 4: Agile Journey (1) Skizze
- Kapitel 5: Agile Journey (2) Messbarkeit
- Kapitel 6: Agile Journey (3) Neues Denken
- Kapitel 7: Meine Agile Journey

Umfang Gesamt

- Ca. 25 Seiten





ABSCHLUSSLEISTUNGEN

WORIN BESTEHEN DIE ABSCHLUSSLEISTUNGEN?

Facharbeit: Form | Zeitbedarf

Form

- WORD-Vorlage bzw. Pages-Vorlage vorhanden
- Die erste Seite korrekt ausfüllen!
- Filename: Modulx-Name
- Nach jedem Modul schreibst du ein Kapitel

Zeitbedarf

- Ca 6-8 Stunden für die Aufgaben pro Modul
- Zusätzlich Zeit am Ende des Lehrgangs für die Überarbeitung der Abschlussarbeit einplanen





ABSCHLUSSLEISTUNGEN

Gesamtnote | Abschlussleistungen

Facharbeit:	2/3 der Gesamtnote
Präsentation:	1/3 der Gesamtnote

Abschlusspräsentation (15 Minuten)

- 10-minütige Präsentation der Agilen Journey (10 Folien)
- 5 Minuten Tipps zur Umsetzung

Alle Teilnehmer sind während der ganzen Zeit dabei.

Projektarbeit ca. 25 Seiten (2/3 der Note)



Nach jedem Seminar wird ein Kapitel der Projektarbeit erstellt. Die jeweiligen Inhalte beschreiben und reflektieren die Inhalte der Seminare.



Facharbeitsanleitung
Das Handbuch zur Facharbeit

IHK-WEITERBILDUNG
Agiler Change Manager (IHK)





ANWESENHEIT IM ELEARNING

**= ERLEDIGUNG DER AUFGABEN
IM ELEARNING**

- Die Online-Aufgaben sollen in dem dafür vorgesehenen Lernmodul bearbeitet werden (Nachholen von ganzen Modulen nur nach Absprache möglich!)
- In den Online-Seminaren herrscht Anwesenheitspflicht



Feedback

Zu den Kapiteln der Facharbeit

Abgabe der Aufgaben und des Kapitels der Facharbeit bis zum nächsten Online-Seminartag um 14:00 Uhr

- Dann erhältst du ein Feedback, wie du dieses Kapitel für die Abgabe der kompletten Facharbeit noch weiterentwickeln könntest
- Die Bewertung der einzelnen Kapitel erfolgte in der Bewertung der kompletten Facharbeit. Weitere Zwischenschritte sind nicht vorgesehen.





ANWESENHEIT IM ELEARNING

Lernfortschritt



Fortschritt: 0%



Einführungsaufgabe 1: Eine virtuelle Postkarte an alle senden

Nicht abgeschlossen

Präsentation und Fachgespräch

1/3 der Note

- Alle Teilnehmer nehmen an allen Präsentationen teil und nehmen an diesem Tag noch einmal sehr wertvolle Erkenntnisse mit.
- Für die Präsentation der Projektarbeit stehen 10 Minuten zur Verfügung.
- Anschließend folgen inhaltliche Anregungen
- Gesamtdauer ca. 20 Minuten.



Inhalt:

- Beschreibung IST-Zustand
- Ziele (Stakeholder)
- Ziele (Mitarbeiter)
- Agile Prinzipien und mögliche Methoden
- Methoden im Detail
- Prozess
- Umsetzung
- Erwartete Ergebnisse | Erfolgsfaktoren



ABSCHLUSSLEISTUNGEN

WORIN BESTEHEN DIE ABSCHLUSSLEISTUNGEN?

Nachweis Teilnahme 80%

24.03.26 | 12.00 UHR

Facharbeit | Präsentation: Finale Abgabe

06.04.26 | (23.59 Uhr)

Abschluss

07.04.26 (14.00 – 19.30)



Überblick über den Zertifikatslehrgang

Termine und Aufgaben



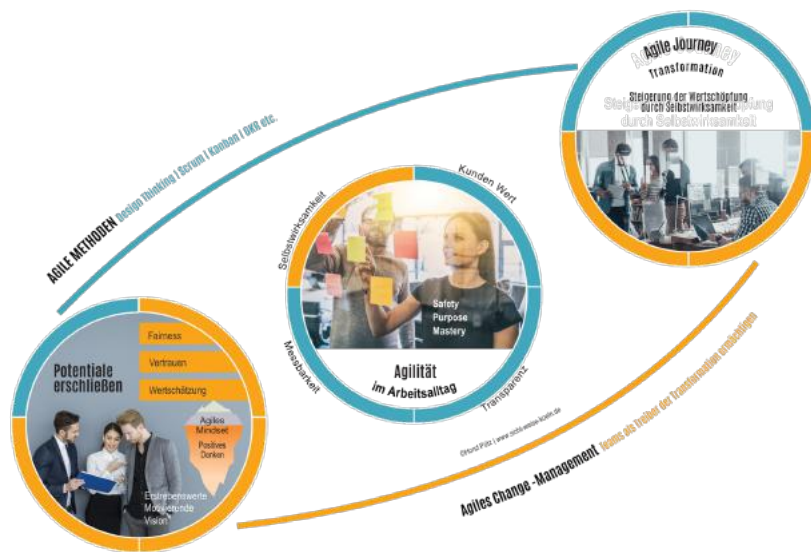
Agiler Change-Manager Zertifikatslehrgang (IHK) 13.02.26 – 07.04.26



	Termine	Zeiten	Inhalte	Aufgaben bis	Zeit
Einführung	13.01.26	14.00 - 19.30 Uhr	Kurs Eröffnung, Einführung, Grundlagen	20.01.26	14.00 Uhr
Modul 1	20.01.26	14.00 - 19.30 Uhr	Mit agilem Mindset Änderungen aktiv gestalten	27.01.26	14.00 Uhr
Modul 2	27.01.26	14.00 - 19.30 Uhr	Agile Frameworks Methoden kennenlernen	03.02.16	14.00 Uhr
Modul 3	03.02.16	14.00 - 19.30 Uhr	Agile Unternehmenskultur Führen und Rollen in Agilen Organisation	10.02.26	14.00 Uhr
Modul 4	10.02.26	14.00 - 19.30 Uhr	Agile Journey 1: Agiles Change-Management Wie Veränderung im Arbeitsalltag gelingen kann	24.02.26	14.00 Uhr
Modul 5	24.02.26	14.00 - 19.30 Uhr	Agile Journey 2: Agile Zusammenarbeit New Work Transparenz - Überprüfung – Anpassung	10.03.26	14.00 Uhr
Modul 6	10.03.26	14.00 - 19.30 Uhr	Agile Journey 3: Neues Denken & Selbstwirksamkeit stärken	24.03.26	14.00 Uhr
Modul 7	24.03.26	14.00 - 19.30 Uhr	Praxistag	siehe Projektarbeit / Präsentation	
Online 80%	24.03.26	12.00 Uhr	Überprüfung		
Projektarbeit / Präsentation	06.04.26	23.59	Abgabe		
Zertifikatstest	07.04.26	14.00 - 19.30 Uhr			



Agiler Change-Manager Zertifikatslehrgang (IHK)



1. Veränderungen GESTALTEN

- 1.1 Potenziale unseres Gehirns
- 1.2 Was unser Handeln prägt
- 1.3 Was intrinsische Motivation fördert
- 1.4 Resilienz | Growth Mindset | Emotional Safety
- 1.5 Ausflug in die Kommunikation | Feedback
- 1.6 Gewaltfreie Kommunikation

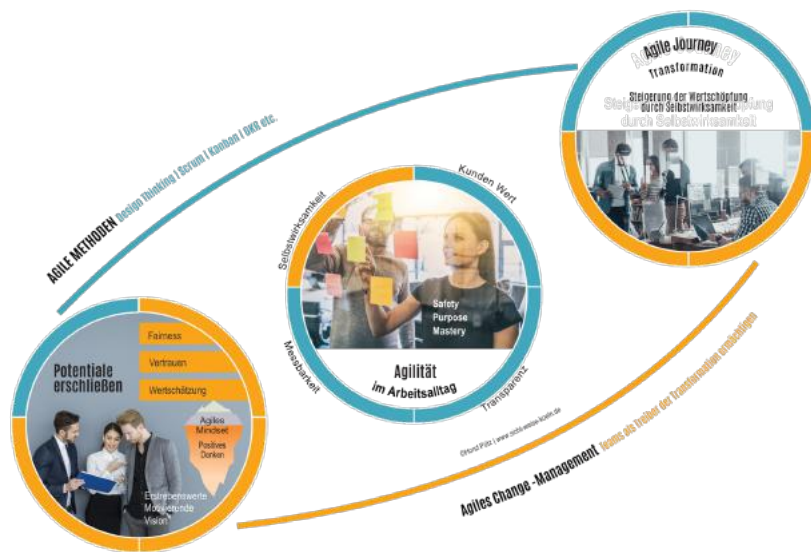
2a. Agile Methoden BEGREIFEN

- 2.1 Veränderung - die Normalität in der komplexen, digitalen Welt
- 2.2 Agile Methoden
- 2.3 DNA der Agilität

2b. Agile Organisationen KENNENLERNEN

- 2.4 Agile Organisationsmodelle
- 2.5 Führen in Agilen Organisationen | Agiler Coach

Agiler Change-Manager Zertifikatslehrgang (IHK)



3. Agile Journey ERMÖGLICHEN

- 3.1 Handlungsfelder der Agilität [im Arbeitsalltag (Was)]
- 3.2 Agiles Change-Management [Team als Treiber der Veränderung (Wer)]
- 3.3 Agile Journey [Agilität im Arbeitsalltag einführen und verankern (Wie)]

4. Agile Journey UMSETZEN

- 4.1 OKR | User Story
- 4.2 Experimente | Impulse

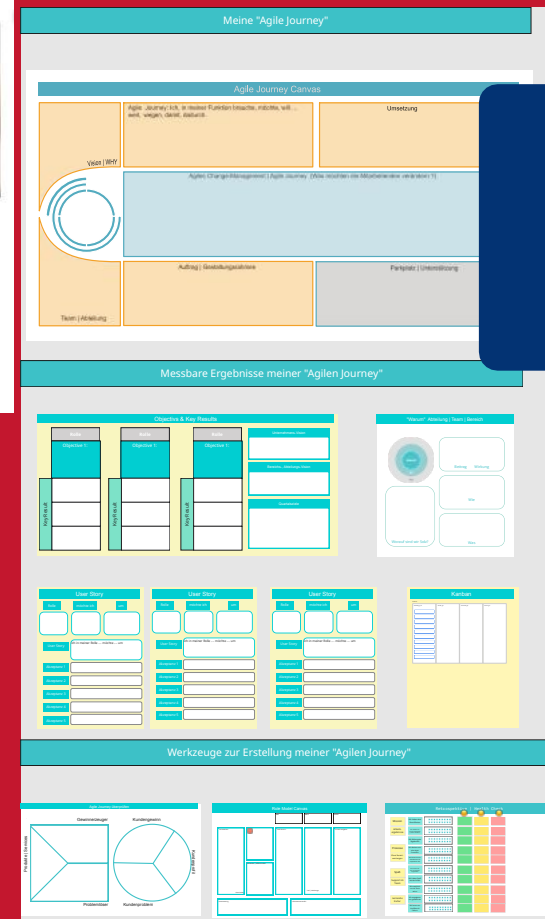
5. Moderationskompetenz AUSBAUEN

- 5.1 Meine Rolle als Moderator und Coach
- 5.2 Wer fragt, der führt
- 5.3 Neues Denken – Kreativitätsmethoden
- 5.4 Agile Meetingformate | Meetinglandkarte

Unsere Arbeitsinstrumente

Lernplattform

Digitale Kollaborationsplattform Miro





SCHRITT 1

LOGIN AUF DER LERNPLATTFORM

URL:
bar-elearning.de

Anmeldename:
Erster Buchstabe des
Vornamens und dem vollen
Nachnamen - alles klein
geschrieben und ohne
Leerzeichen. Umlaute werden
ausgeschrieben

Kennwort:
Academy#1

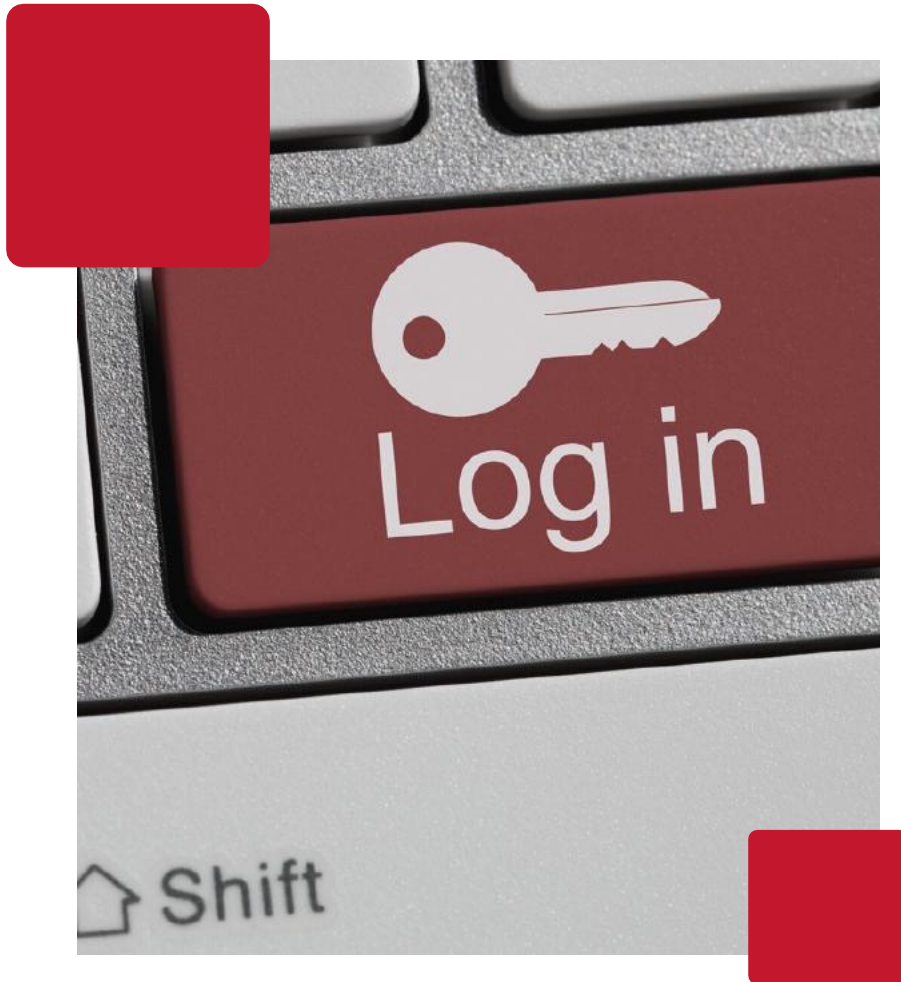


Login

[Kennwort vergessen?](#)

Deutsch (de) ▾

[Cookie-Hinweis](#)





SCHRITT 1

LOGIN AUF DER LERNPLATTFORM

URL:
bar-elearning.de

username	password	firstname	lastname
pdaeschler	Academy#1	Peter	Däschler
agaadt	Academy#1	Anke	Gaadt
ckoerngen	Academy#1	Christoph	Körngen
jlindner	Academy#1	Jennifer	Lindner
lmehmetaj	Academy#1	Laura	Mehmetaj
epfeil	Academy#1	Elena	Pfeil
cschneider	Academy#1	Celina	Schneider
jwillemsen	Academy#1	Joshua	Willemsen





SCHRIT 2

PASSWORT ÄNDERN

Kennwort ändern

Anmeldename bruhr

Kennwortregeln:
mindestens 8 Zeichen, 1 Ziffer(n), 1 Kleinbuchstabe(n), 1 Großbuchstabe(n), 1 Sonderzeichen, z.B. *, -, oder #.

Aktuelles Kennwort *

Neues Kennwort *

Neues Kennwort (noch einmal) *

Änderungen speichern



SCHRITT 3

NUTZUNGSBEDINGUNGEN UND DATENSCHUTZRICHTLINIEN LESEN UND BESTÄTIGEN

Nutzungsbedingungen und Datenschutzrichtlinien Lernplattform der Business Academy Ruhr GmbH

Präambel

Die Business Academy Ruhr GmbH betreibt unter www.bar-elearning.de eine eLearning-Plattform auf Moodle-Basis zur Durchführung onlinebasierter Weiterbildungsbestandteile in Zusammenarbeit mit verschiedenen Kammern. Das bedeutet, dass mindestens 50 % der Weiterbildungsinhalte über Präsenzformen (wie Face-to-Face-Treffen oder den Einsatz von synchronen Übertragungstools wie Videokonferenzsystemen) stattfinden. Über die Lernplattform erhalten die (bei der IHK) angemeldeten TeilnehmerInnen die Möglichkeit, an einem geschlossenen Lernraum im Sinne des virtuellen Klassenzimmers teilzunehmen. Der/Die TeilnehmerIn erwirbt mit der Buchung einer Weiterbildung der Business Academy Ruhr GmbH in Zusammenarbeit mit den Kammern das Recht, auf diesen Kurs zeitlich begrenzt online zuzugreifen.

Diese findet ihr zur ständigen Ansicht zudem im Footer der Lernplattform.



ZUGRIFF

AUF DIE LERNPLATTFORM
bar-elearning.de



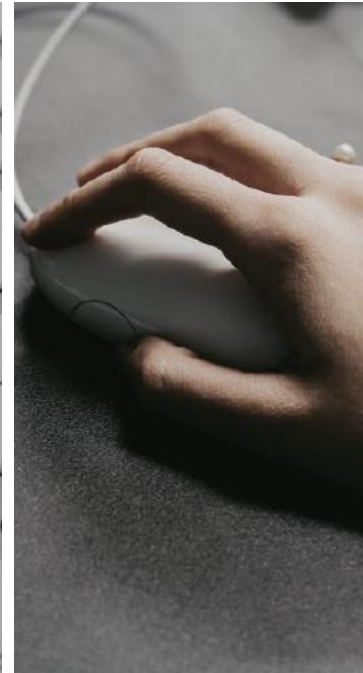
LOGIN

Nutzername: vnachname
Passwort: Academy#1



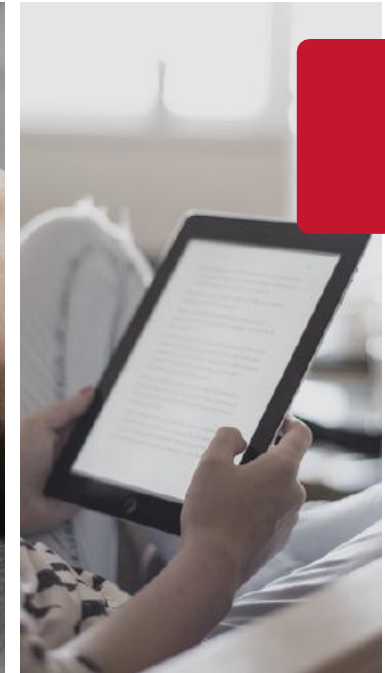
PASSWORT ÄNDERN

Kennwortregeln
beachten



RICHTLINIEN AKZEPTIEREN

Nutzungsbedingungen
und Datenschutz-
richtlinien lesen und
bestätigen



AUF KURS ZUGREIFEN

Unter "Meine
Kurse" euren
Kurs auswählen



KOMMUNIKATION IM KURS

Austausch Forum in der Lernumgebung

Für den kollektiven Austausch

Chat-Bereich der Lernplattform

Für den individuellen Austausch (1:1)

E-Mail „elearning@business-academy-ruhr.de“

Für den individuellen Austausch mit dem BAR Team eLearning



SCHRITT

4

AUF KURS ZUGREIFEN



Willkommen in Ihrem digitalen Klassenraum!

Die Business Academy Ruhr hat in Zusammenarbeit mit verschiedenen IHKs deutschlandweit seit 2012 bereits mehrere Tausend Digitale Expert*innen aus- und weitergebildet - und das mithilfe eines Online-Lernkonzeptes. Dies ist die Lernplattform, mit der die IHK-Zertifikats-Weiterbildungen umgesetzt werden.

Menü ▾ Deutsch (de) ▾

- Meine Kurse
- Mein Profil

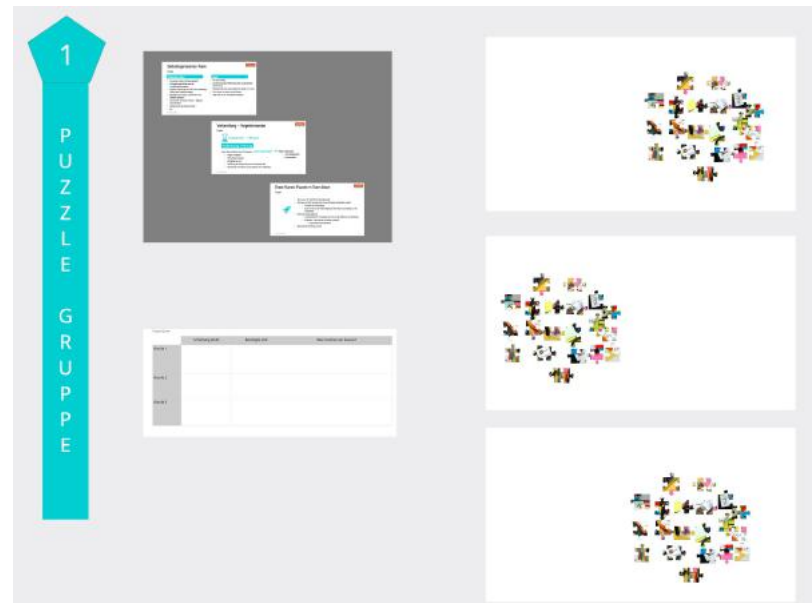
IHK-ZERTIFIKATS-WEITERBILDUNGEN

- Berufsbegleitend weiterbilden**
Weiterbildung neben dem Beruf ist wichtig, weil sie die Möglichkeit bietet, mit den ständigen Veränderungen in der Arbeitswelt Schritt zu halten. Durch kontinuierliches
- Online und flexibel**
Flexibles Onlinelernen bietet zahlreiche Vorteile gegenüber Präsenzveranstaltungen. Zum einen ermöglicht es unseren Teilnehmenden, von überall aus zu lernen. Lerninhalte können zudem in ihrem eigenen Tempo
- Lernen in der Gruppe**
Durch den Austausch von Ideen, Perspektiven und Wissen können unsere Teilnehmenden voneinander profitieren und ihr Verständnis vertiefen. Die gegenseitige Unterstützung und Motivation innerhalb einer

Selbstorganisiertes Team



Puzzle



Selbstorganisiertes Team



Puzzle

Zielsetzung | Ablauf

- Es werden mehrere Runden gespielt.
- Zu Beginn jeder Runde wird die Vorgehensweise geplant
- Ergebnis: Schätzung der Zeit für die vollständige Lösung des Puzzles eintragen
- Benötigte Zeit erfassen, aufschreiben und Differenz bewerten
- Was können wir besser machen – Ergebnis dokumentieren
- Schätzung für die nächste Runde.
- Etc.

Regeln

- Alle sind beteiligt.
- Das Team legt eine Reihenfolge fest, die eingehalten werden muss
- Nachdem alle dran waren beginnt es wieder von vorne
- Es ist immer nur EIN Cursor auf dem Board.
- Jeder darf nur ein Puzzlestück bewegen



Vorbereitung – Vorgehensweise

Puzzle



Gruppenraum – 3 Minuten

Vorbereitung | Planung

Jedes Team bestimmt einen **Timekeeper – kein Teamleiter!** → Rolle Timekeeper

- Regeln verstehen
 - Reihenfolge festlegen
 - Wie gehen wir vor ...
 - Schätzung wie lange brauchen wir? Konkrete Zeit!
- Time Management
 - Dokumentation



Erste Runde: Puzzle im Team lösen

Puzzle



- Start, wenn der Zeitnehmer das Signal gibt
- Das Team ist dafür verantwortlich, dass die Regeln eingehalten werden
 - Einhalten der Reihenfolge
 - Es ist immer nur ein Teammitglied auf dem Board und bewegt nur ein Puzzlestück
- Wenn das Puzzle gelöst ist
 - Dokumentiert der Timekeeper die Zeit und die Differenz zur Schätzung
 - 2 Minuten – Was können wir besser machen?
 - Erkenntnisse dokumentieren



Agiles Puzzel Spiel

Zielsetzung

- ✓ Das Puzzle in immer kürzerer Zeit komplett lösen
- ✓ Es werden mehrere Runden gespielt. Zu Beginn jeder Runde wird die Vorgehensweise geplant und eine gemeinsame Schätzung des Teams abgegeben.
- ✓ Am Ende der Runde wird besprochen und dokumentiert, was besser gemacht werden kann. Dann wird eine neue Schätzung im Team committed.
- ✓ Jeder darf immer nur ein Puzzlestück bewegen.
- ✓ Die Reihenfolge wird festgelegt und beginnt dann jeweils wieder von vorne. Alle sind beteiligt.

© Hans-Joachim Schmitt

Ablauf

1. Vorbereitung | Planung
 - Regeln verstehen
 - Reihenfolge im Team festlegen
2. Erste Runde
 - 2 Minuten
 - Wie gehen wir vor?
 - Schätzung welche Zeit zur vollständigen Lösung des Puzzle wird benötigt?
 - Start
 - Zeit dokumentieren
 - 2 Minuten
 - Was können wir besser machen



Puzzle Game

	Schätzung (Zeit)	Benötigte Zeit	Was machen wir besser?
Runde 1	3 min	4.20 min	<ul style="list-style-type: none"> - bessere Abstimmung - mit Namen an den nächsten weitergeben - mit den Ecken/ Randteile beginnen danach Mitte - das nächste Randteil setzen - Kommunikation verbessern
Runde 2	3.30 min	3.1 min	<ul style="list-style-type: none"> - nicht zwingend nur eine Seite fertig stellen sondern nach den ersten Ecken intuitiv entscheiden
Runde 3	2.45 min	3.6 min	<ul style="list-style-type: none"> -leider durch technische Probleme nicht geschafft



Agiles Puzzel Spiel

Zielsetzung

- ✓ Das Puzzle in immer kürzerer Zeit komplett lösen
- ✓ Es werden mehrere Runden gespielt. Zu Beginn jeder Runde wird die Vorgehensweise geplant und eine gemeinsame Schätzung des Teams abgegeben.
- ✓ Am Ende der Runde wird besprochen und dokumentiert, was besser gemacht werden kann. Dann wird eine neue Schätzung im Team committed.
- ✓ Jeder darf immer nur ein Puzzlestück bewegen.
- ✓ Die Reihenfolge wird festgelegt und beginnt dann jeweils wieder von vorne. Alle sind beteiligt.

Ablauf

1. Vorbereitung | Planung
 - Regeln verstehen
 - Reihenfolge im Team festlegen
2. Erste Runde
 - 2 Minuten
 - Wie gehen wir vor?
 - Schätzung welche Zeit zur vollständigen Lösung des Puzzle wird benötigt?
 - Start
 - Zeit dokumentieren
 - 2 Minuten
 - Was können wir besser machen



Puzzle Game

	Schätzung (Zeit)	Benötigte Zeit	Was machen wir besser?
Runde 1	3 Minuten	4,5	Name des Nachfolgers nennen
Runde 2	3,5 Minuten	3,06	grundsätzlich Rand, gerne auch das was passt
Runde 3	2 Minuten	3,04 Minuten	



Agiles Puzzel Spiel

Zielssetzung

- ✓ Das Puzzle in immer kürzerer Zeit komplett lösen
- ✓ Es werden mehrere Runden gespielt. Zu Beginn jeder Runde wird die Vorgehensweise geplant und eine gemeinsame Schätzung des Teams abgegeben.
- ✓ Am Ende der Runde wird besprochen und dokumentiert, was besser gemacht werden kann. Dann wird eine neue Schätzung im Team committed.
- ✓ Jeder darf immer nur ein Puzzlestück bewegen.
- ✓ Die Reihenfolge wird festgelegt und beginnt dann jeweils wieder von vorne. Alle sind beteiligt.

Ablauf

1. Vorbereitung | Planung
 - Regeln verstehen
 - Reihenfolge im Team festlegen
2. Erste Runde
 - 2 Minuten
 - Wie gehen wir vor?
 - Schätzung welche Zeit zur vollständigen Lösung des Puzzle wird benötigt?
 - Start
 - Zeit dokumentieren
 - 2 Minuten
 - Was können wir besser machen



Puzzle Game

	Schätzung (Zeit)	Benötigte Zeit	Was machen wir besser?
Runde 1	1,45 min	4,14 Miin	einer sagt, wer dran ist. nur einer auf dem Spielfeld.
Runde 2	2 min	3,01	weiter reinzoomen, um puzzlestücke zu sehen, cursor vom feld
Runde 3	2 min	2,59	mehr Vorbereitungszeit nehmen, besser aufteilen, nach Puzele runde 2 hätten wir fertiges Puzzle ansehen können, etwas sauberer arbeiten?



- Ein Ziel | Transparenz
- Kurze Iteration
- Team Commitment (Schätzen)
- Messbare Ergebnisse
- Optimierung



- Selbstverpflichtung
- Positiv Denken
- Offen für Veränderungen
- Offen für andere Meinungen
- Aus Fehlern lernen





Caesar kommt in den Raum,
macht sich nass und Kleopatra
stirbt eines qualvollen Todes.

Woran starb Kleopatra?

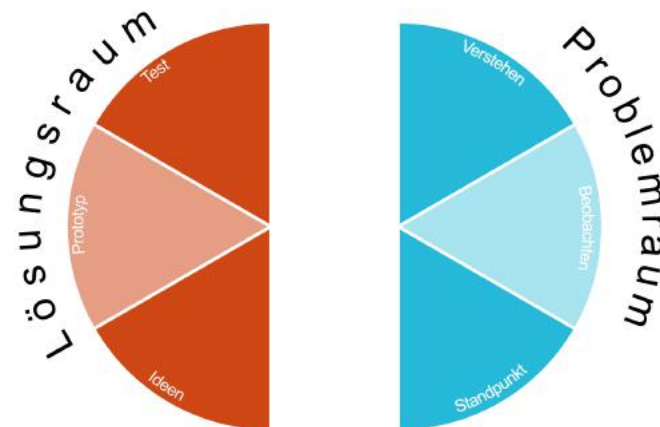
Fragt mich - Ich antworte mit Ja und Nein



Design Thinking

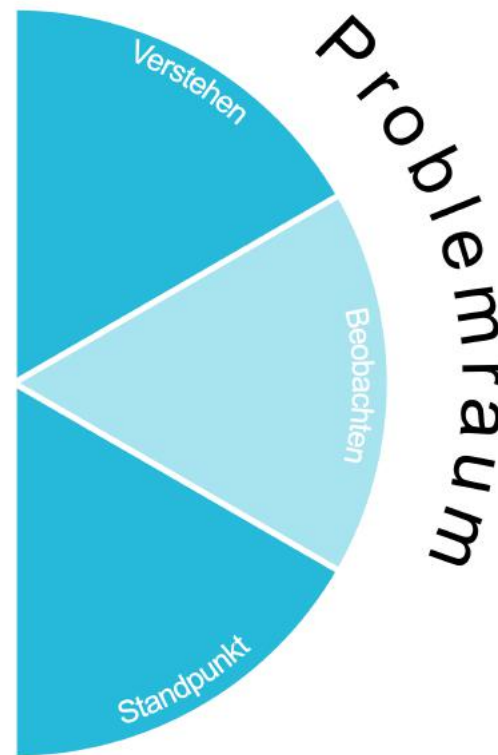
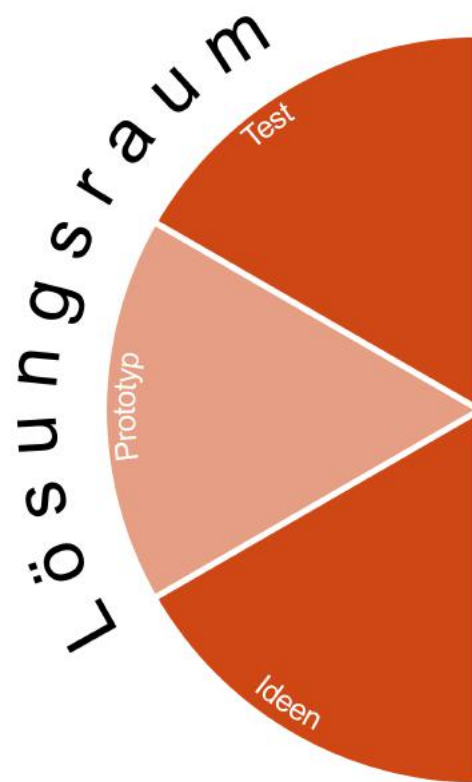


Design Thinking ist eine agile Methode, um Kundenbedürfnisse zu verstehen und innovative Produkte & Services entwickeln
 Die sechs Stufen: **Verstehen, Beobachten, Standpunkt, Ideen, Prototypen** und **Test**.



Design Thinking

6 Phasen



Sich
überraschen
lassen





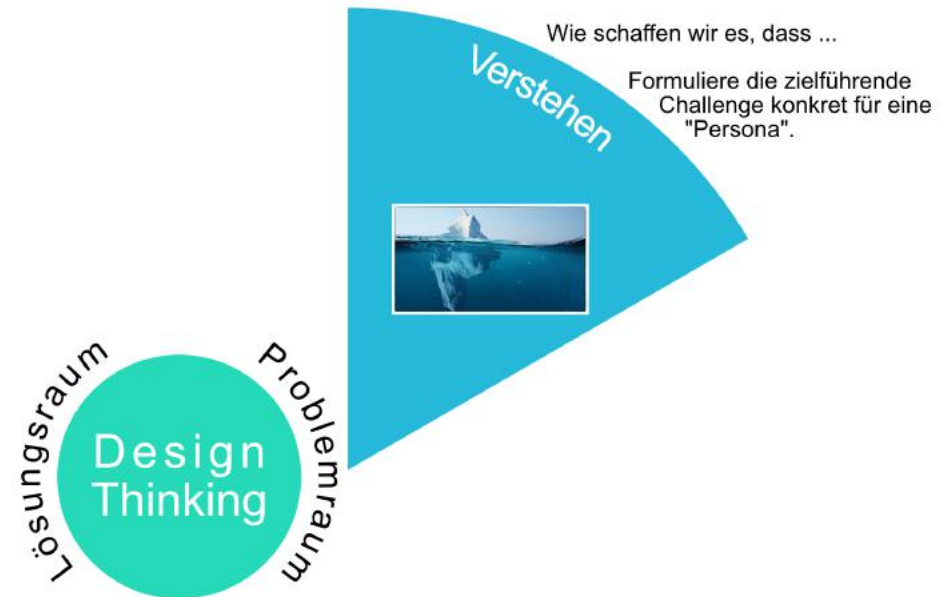
**FAIL
FAST**

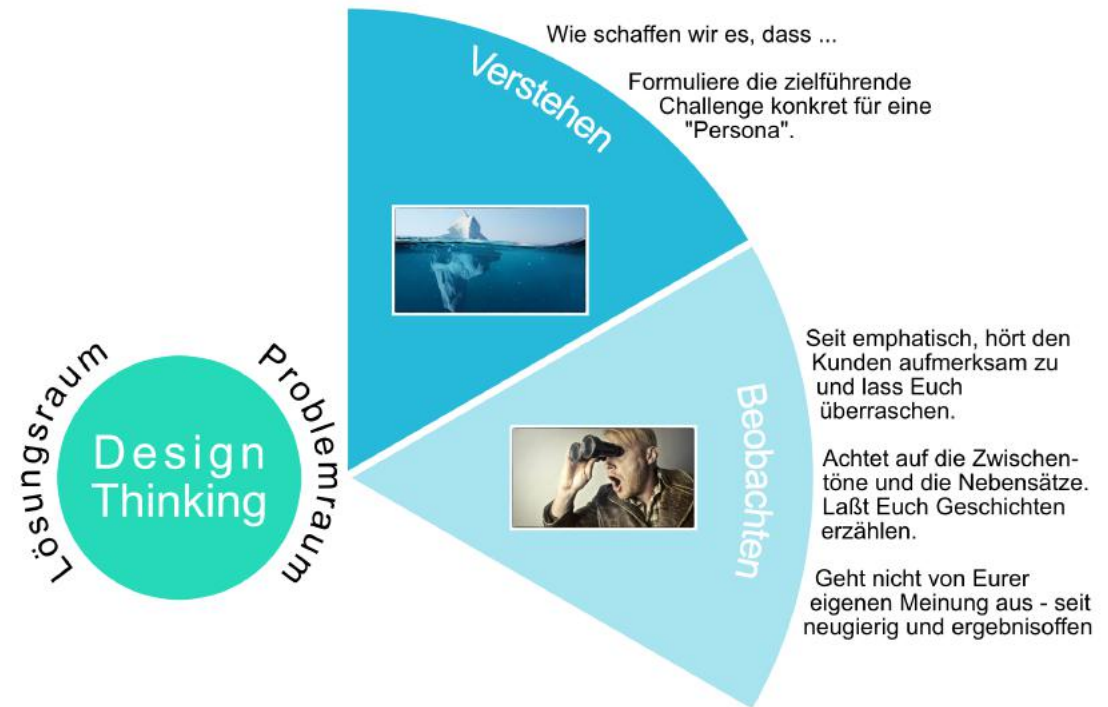


„Wie können wir Werbung so gestalten, dass sie für Rezipienten zu einem echten Erlebnis mit Mehrwert wird?“

„Wie können wir Kinder und Jugendliche aus einem sozial schwachen Umfeld nachhaltig für das Lernen begeistern?“

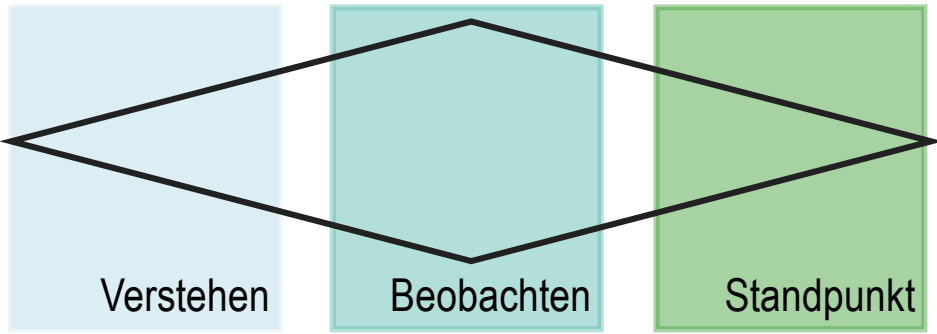
„Wie können wir Pedelecs so weiterentwickeln, dass sie sowohl Lasten als auch zwei Kinder komfortabel und sicher transportieren können?“







Problemraum: Herausforderung verstehen

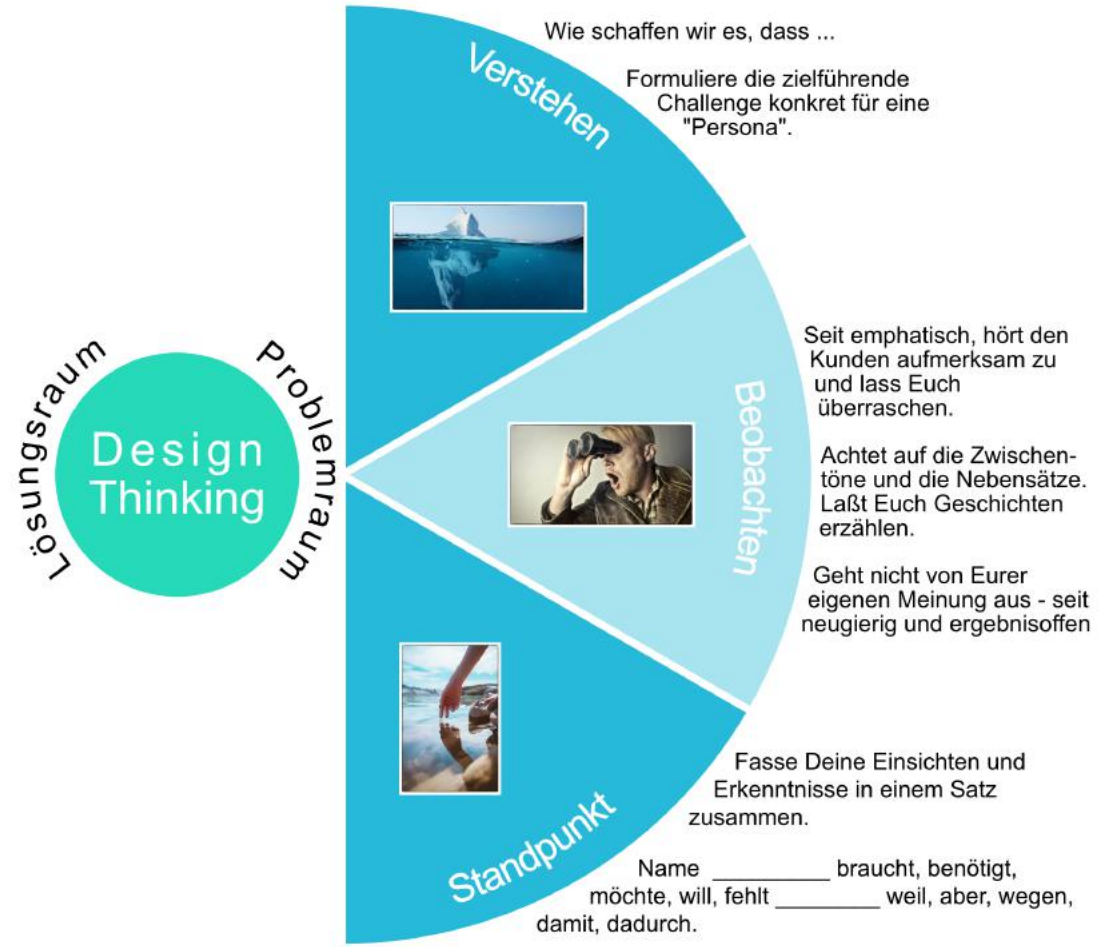


Challenge	Erkenntnisse in Interviews sammeln	Kundenanforderung in einem Satz zusammenfassen
-----------	------------------------------------	--

(Wer / Name) _____

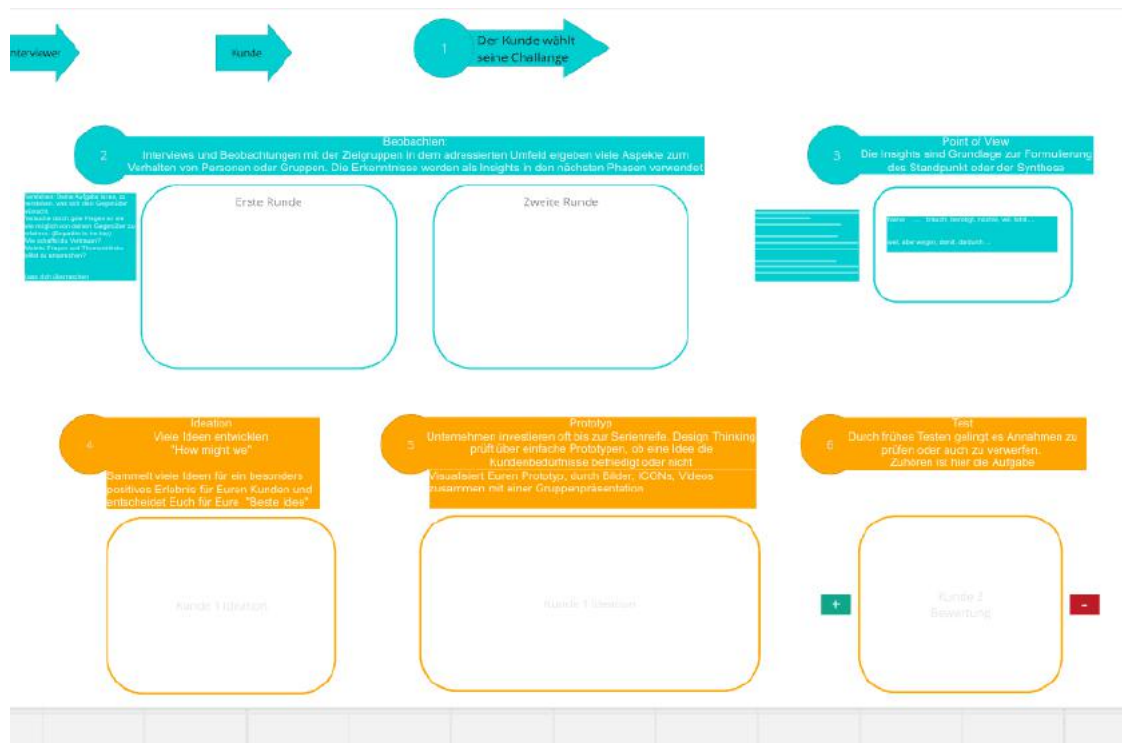
hat welches Problem (braucht, benötigt, möchte, will, fehlt)

Weil

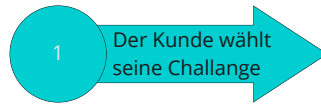




- Organisiere eine grandiose Party
- Entwickler für mich die Herausforderung die mich total begeistert und meine Potenziale in den Mittelpunkt stellt



	Standard	
Peter	1a	
Anke	1b	
Christoph	2a	
Jennifer	2b	
Laura	3a	
Elena	3b	
Celina	4a	
Joshua	4b	



— grandiose Party

Peter



2 Beobachten: Interviews und Beobachtungen mit der Zielgruppen in dem adressierten Umfeld ergeben viele Aspekte zum Verhalten von Personen oder Gruppen. Die Erkenntnisse werden als Insights in den nächsten Phasen verwendet

3 Point of View Die Insights sind Grundlage zur Formulierung des Standpunkt oder der Synthese

Verstehen: Deine Aufgabe ist es, zu verstehen, was sich dein Gegenüber wünscht. Versuche durch gute Fragen so viel wie möglich von deinem Gegenüber zu erfahren. (Empathie is the key) Wie schaffst du Vertrauen? Welche Fragen und Themenblöcke willst du ansprechen? Lass dich überraschen

Erste Runde

Kommunikation, verhandlungsgeschick, mit Menschen, Marketing, erschaffe gerne etwas neues.

Berufliche herausforderung neues Produkt implementieren

Hilfsmittel: Produktmuster Website /Landingpage, Kundendaten

Zweite Runde

Zeitraum ca 1 Jahr, Erfolgreich Gewinn >2Mio Softwareprodukt an Neue und Bestandskunden sowie reaktivierung Altkunden CT -

Fasse Deine Einsichten und Erkenntnisse in einem Satz zusammen. Name: braucht, benötigt, möchte, will, fehlt weil, aber, wegen, damit, dadurch

Name braucht, benötigt, möchte, will, fehlt

weil, aber wegen, damit, dadurch ...

Anke braucht die Herausforderung ein neues CT Softwareprodukt zu Implementieren mit möglichst viel Kundenkontakt und einen Umsatz >2Mio innerhalb 1 Jahr

4 Ideation Viele Ideen entwickeln "How might we" Sammelt viele Ideen für ein besonders positives Erlebnis für Euren Kunden und entscheidet Euch für Eure "Beste Idee"

5 Prototyp Unternehmen investieren oft bis zur Serienreife. Design Thinking prüft über einfache Prototypen, ob eine Idee die Kundenbedürfnisse befriedigt oder nicht Visualisiert Euren Prototyp, durch Bilder, ICONS, Videos zusammen mit einer Gruppenpräsentation

6 Test Durch frühes Testen gelingt es Annahmen zu prüfen oder auch zu verwerfen. Zuhören ist hier die Aufgabe

Kunde 1 Ideation

Kunde 1 Ideation

+ Kunde 2 Bewertung -



2 Beobachten: Interviews und Beobachtungen mit der Zielgruppen in dem adressierten Umfeld ergeben viele Aspekte zum Verhalten von Personen oder Gruppen. Die Erkenntnisse werden als Insights in den nächsten Phasen verwendet

3 Point of View Die Insights sind Grundlage zur Formulierung des Standpunkt oder der Synthese

Verstehen: Deine Aufgabe ist es, zu verstehen, was sich dein Gegenüber wünscht.
 Versuche durch gute Fragen so viel wie möglich von deinem Gegenüber zu erfahren. (Empathie is the key)
 Wie schaffst du Vertrauen?
 Welche Fragen und Themenblöcke willst du ansprechen?
 Lass dich überraschen

Erste Runde

Betriebsjubiläum 10 Jahre. Oktoberfest Mottoparty ab mittag mit Lifemusik, balsmusik, fassbier und zelt, schießbude. schweinschaxe usw. im August. 50 Personen, Mitarbeiter mti Familien

Zweite Runde

erfolgreich sein und sich bei Mitarbeitern und deren Familie bedanken und Rückblick auf die Vergangenheit und Aussicht auf die Zukunft.

Fasse Deine Einsichten und Erkenntnisse in einem Satz zusammen.
 Name: _____
 braucht, benötigt, möchte, will, fehlt
 weil, aber, wegen, damit, dadurch
 Peter möchte sich mit der Feier bei seiner Mitarbeitern bedanken und das zehnjährige Bestehend feiern und ne Perspektive für die kommenden Zehn bieten
 ...igt, möchte, will, fehlt ...
 ...rdurch ...

4 Ideation Viele Ideen entwickeln "How might we"
 Sammelt viele Ideen für ein besonders positives Erlebnis für Euren Kunden und entscheidet Euch für Eure "Beste Idee"

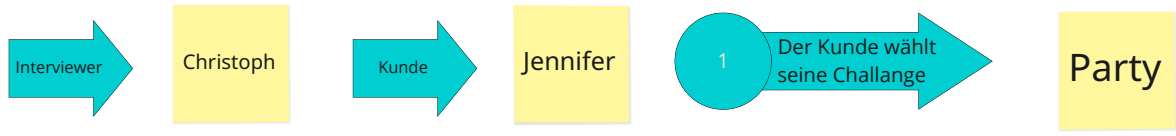
5 Prototyp Unternehmen investieren oft bis zur Serienreife. Design Thinking prüft über einfache Prototypen, ob eine Idee die Kundenbedürfnisse befriedigt oder nicht
 Visualisiert Euren Prototyp, durch Bilder, ICONS, Videos zusammen mit einer Gruppenpräsentation

6 Test Durch frühes Testen gelingt es Annahmen zu prüfen oder auch zu verwerfen. Zuhören ist hier die Aufgabe

Kunde 1 Ideation

Kunde 1 Ideation

+ Kunde 2 Bewertung -



2 Beobachten: Interviews und Beobachtungen mit der Zielgruppen in dem adressierten Umfeld ergeben viele Aspekte zum Verhalten von Personen oder Gruppen. Die Erkenntnisse werden als Insights in den nächsten Phasen verwendet

3 Point of View Die Insights sind Grundlage zur Formulierung des Standpunkt oder der Synthese

Vorstellen: Deine Aufgabe ist es, zu verstehen, was sich dein Gegenüber wünscht. Versuche durch gute Fragen so viel wie möglich von deinem Gegenüber zu erfahren. (Empathie is the key) Wie schaffst du Vertrauen? Welche Fragen und Themenblöcke wirst du ansprechen? Lass dich überraschen

Erste Runde

- große Party draussen
- DJ & Band
- Witterungsunabhängige Location
- viel Blumen (Wiesenblumen)
- Fingerfood
- Barkeeper mit guter Cocktail Karte
- Ambiente (See)
- digitale Einladungen
- Shuttle Service

Zweite Runde

- Tanzparty (gelle Stimmung, frühes Tanzen der Gäste)
- Karnevalsmusik einbauen / Abfrage bei den Gästen im Vorfeld
- Fingerfood nebenbei und nicht im Fokus
- festes Haus am See mit großer Wiese, wetterunabhängig
- breites Sortiment an Getränke

Fasse Deine Einsichten und Erkenntnisse in einem Satz zusammen. Name: Jennifer
Tanzparty mit traumhafter Location am See und vielfältigen Getränken.
alle möglichst viel Spaß haben

Name: braucht, benötigt, möchte, will, fehlt ...
weil, aber wegen, damit, dadurch ...

4 Ideation Viele Ideen entwickeln "How might we" Sammelt viele Ideen für ein besonders positives Erlebnis für Euren Kunden und entscheidet Euch für Eure "Beste Idee"

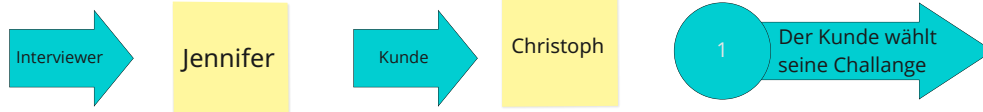
5 Prototyp Unternehmen investieren oft bis zur Serienreife. Design Thinking prüft über einfache Prototypen, ob eine Idee die Kundenbedürfnisse befriedigt oder nicht Visualisiert Euren Prototyp, durch Bilder, ICONS, Videos zusammen mit einer Gruppenpräsentation

6 Test Durch frühes Testen gelingt es Annahmen zu prüfen oder auch zu verwerfen. Zuhören ist hier die Aufgabe

Kunde 1 Ideation

Kunde 1 Ideation

+ Kunde 2 Bewertung -



2 Beobachten:
Interviews und Beobachtungen mit der Zielgruppen in dem adressierten Umfeld ergeben viele Aspekte zum Verhalten von Personen oder Gruppen. Die Erkenntnisse werden als Insights in den nächsten Phasen verwendet

Vorstellen: Deine Aufgabe ist es, zu verstehen, was sich dein Gegenüber wünscht.
Versuche durch gute Fragen so viel wie möglich von deinem Gegenüber zu erfahren. (Empathie is the key)
Wie schaffst du Vertrauen?
Welche Fragen und Themenblöcke willst du ansprechen?
Lass dich überraschen

Erste Runde

Zweite Runde

3 Point of View
Die Insights sind Grundlage zur Formulierung des Standpunkt oder der Synthese

Fasse Deine Einsichten und Erkenntnisse in einem Satz zusammen.
Name _____
braucht, benötigt, möchte, will, fehlt _____
weil, aber, wegen, damit, dadurch _____

Name braucht, benötigt, möchte, will, fehlt ...
weil, aber wegen, damit, dadurch ...

4 Ideation
Viele Ideen entwickeln
"How might we"
Sammelt viele Ideen für ein besonders positives Erlebnis für Euren Kunden und entscheidet Euch für Eure "Beste Idee"

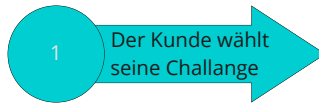
Kunde 1 Ideation

5 Prototyp
Unternehmen investieren oft bis zur Serienreife. Design Thinking prüft über einfache Prototypen, ob eine Idee die Kundenbedürfnisse befriedigt oder nicht
Visualisiert Euren Prototyp, durch Bilder, ICONS, Videos zusammen mit einer Gruppenpräsentation

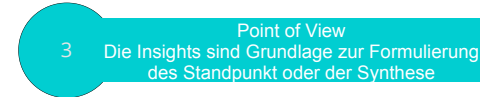
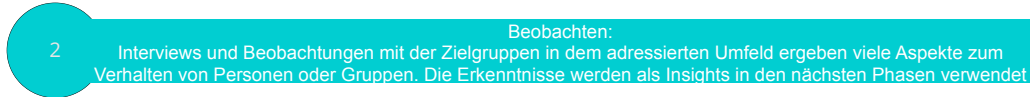
Kunde 1 Ideation

6 Test
Durch frühes Testen gelingt es Annahmen zu prüfen oder auch zu verwerfen.
Zuhören ist hier die Aufgabe

+ Kunde 2 Bewertung -



Herausforderung



Verstehen: Deine Aufgabe ist es, zu verstehen, was sich dein Gegenüber wünscht.
Versuche durch gute Fragen so viel wie möglich von deinem Gegenüber zu erfahren. (Empathie is the key)
Was schafft du Vertrauen?
Welche Fragen und Themenblöcke willst du ansprechen?
Lass dich überraschen

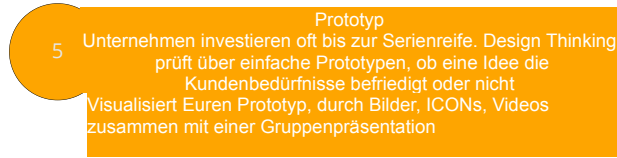
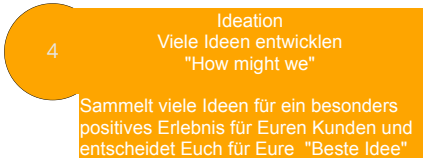
Anlass: Anlass um mal ein Hochzeitkleid zu tragen
Will die besten Freunde dabei haben, alle sollen eine gute Zeit haben. Alle sollen sich gut fühlen. 10 Freunde / & auch deren besten Freunde (bis zu 3) 60er/90er Musik
Gäste dürfen auch Brautkleider tragen / Ganzes Wochenende in Süditalien / Essen: Warmes Buffet, viel Süßes, Cocktailbar und Champagner

Zweite Runde
Gefühl bei "Hochzeitskleidern": Eleganz, Freude, Luxus. Was halten deine Freunde von dem Motto? Fänden es super - sogar die, die schon verheiratet waren. Meinung zu Hochzeitstraditionen: Den Ring mag sie, auch Geschenke. Spiele. Was glaubst du warum man eine Frau beschenkt? Weil die Hochzeit als "wichtigstes" Ereignis im Leben angesehen wird - dieses Gefühl/diese Freunde will sie auch erleben.

fasse Deine Eindrücke und Erkenntnisse in einem Satz zusammen:
Name:
braucht, benötigt, möchte, will, fehlt
weil, aber, wegen, damit, dadurch

Name: braucht, benötigt, möchte, will, fehlt
weil, aber wegen, damit, dadurch ...

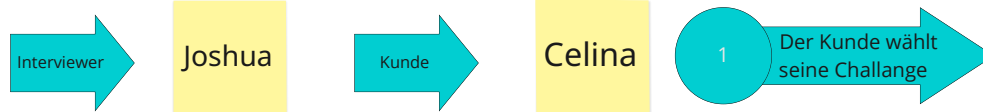
Elena möchte das Glück ihres des Lebens feiern, ohne die vermeintliche Notwendigkeit eines Ehepartners.



Kunde 1 Ideation

Kunde 1 Ideation

+ Kunde 2 Bewertung -



2 Beobachten: Interviews und Beobachtungen mit der Zielgruppen in dem adressierten Umfeld ergeben viele Aspekte zum Verhalten von Personen oder Gruppen. Die Erkenntnisse werden als Insights in den nächsten Phasen verwendet

3 Point of View Die Insights sind Grundlage zur Formulierung des Standpunkt oder der Synthese

Verstehen: Deine Aufgabe ist es, zu verstehen, was sich dein Gegenüber wünscht. Versuche durch gute Fragen so viel wie möglich von deinem Gegenüber zu erfahren. (Empathie is the key) Wie schaffst du Vertrauen? Welche Fragen und Themenblöcke willst du ansprechen? Lass dich überraschen

Erste Runde

Sehr großer Freundeskreis, alle eingeladen und alle an einem Ort. location, lockere Atmosphäre, keine mood, Biergarten im Sommer, Apertif Spritz und Bier, essen jeder bringt etwas mit, cell music, barzeit für vegetarisches, WICHTIG: Gasmobile, Karaoke, keine Spiel, auch keine party spiele

Zweite Runde

Ein paar leute aus dem Ausland müssen kommen, all incl. wäre optimal, ein wenig bier, dichtenketten etc. nicht zu aufwendig, Rede von Celina und auch von Gästen (angemessene länge)

Fasse Deine Einichten und Erkenntnisse in einem Satz zusammen.
Name: _____
braucht, benötigt, möchte, will, fehlt
weil, aber, wegen, damit, dadurch
Celina möchte eine lockere Sommerparty im Biergarten zu der alle ihre Freunde kommen und jeder etwas mitbringt und es all incl. Getränke gibt.

Name braucht, benötigt, möchte, will, fehlt ...
weil, aber wegen, damit, dadurch ...

4 Ideation Viele Ideen entwickeln "How might we" Sammelt viele Ideen für ein besonders positives Erlebnis für Euren Kunden und entscheidet Euch für Eure "Beste Idee"

5 Prototyp Unternehmen investieren oft bis zur Serienreife. Design Thinking prüft über einfache Prototypen, ob eine Idee die Kundenbedürfnisse befriedigt oder nicht Visualisiert Euren Prototyp, durch Bilder, ICONS, Videos zusammen mit einer Gruppenpräsentation

6 Test Durch frühes Testen gelingt es Annahmen zu prüfen oder auch zu verwerfen. Zuhören ist hier die Aufgabe

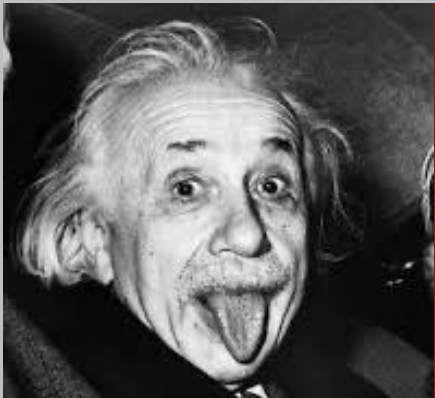
Kunde 1 Ideation

Kunde 1 Ideation

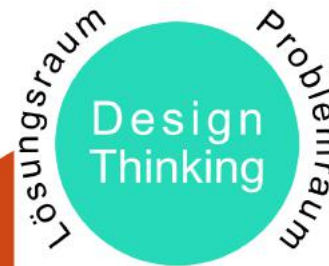
+ Kunde 2 Bewertung -



Jede Idee zählt
Seit mutig



Sucht die beste
Idee für den
Prototyp aus



Jetzt startet die Ideenfindung.
Entwickelt viele, verrückte Ideen.

Nutzt Kreativitätsmethoden (5 Why /
Kopfstand, etc.) erstellt Personas.

Wählt die beste Idee aus.

Ideen





Entwickelt ein MVP - „Minimum viable Product“ als haptischen Prototypen, wie. Z.B:

- Wireframe
- Rollenspiele
- Papierprototyp
- Storytelling
- Video
- Sketches
- Scribbles
- Canvas
- Bilder

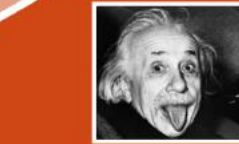
Prototyp



Jetzt startet die Ideenfindung. Entwickelt viele, verrückte Ideen.

Nutzt Kreativitätsmethoden (5 Why / Kopfstand, etc.) erstellt Personas.

Wählt die beste Idee aus.



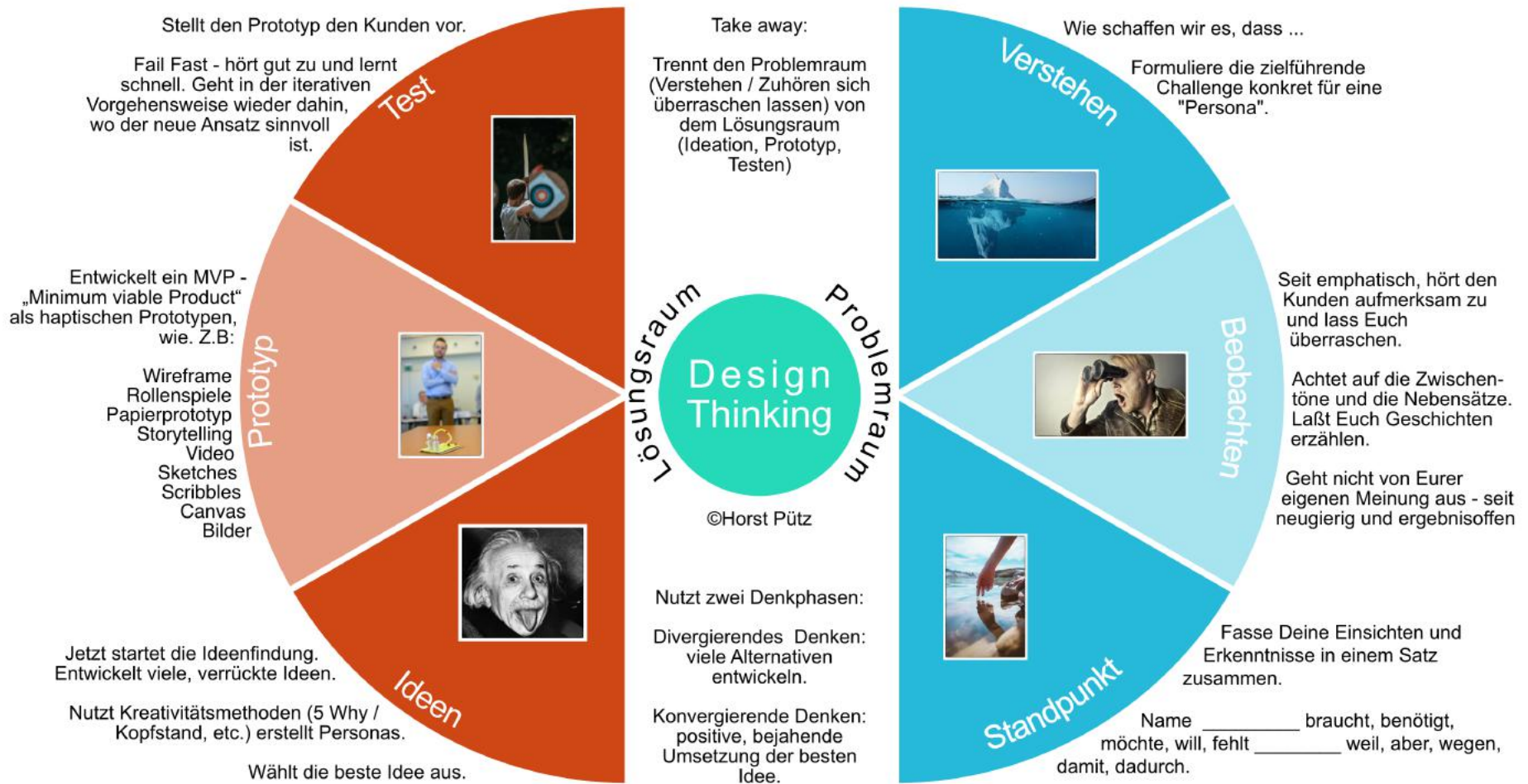
Ideen

Design Thinking

Problemmraum

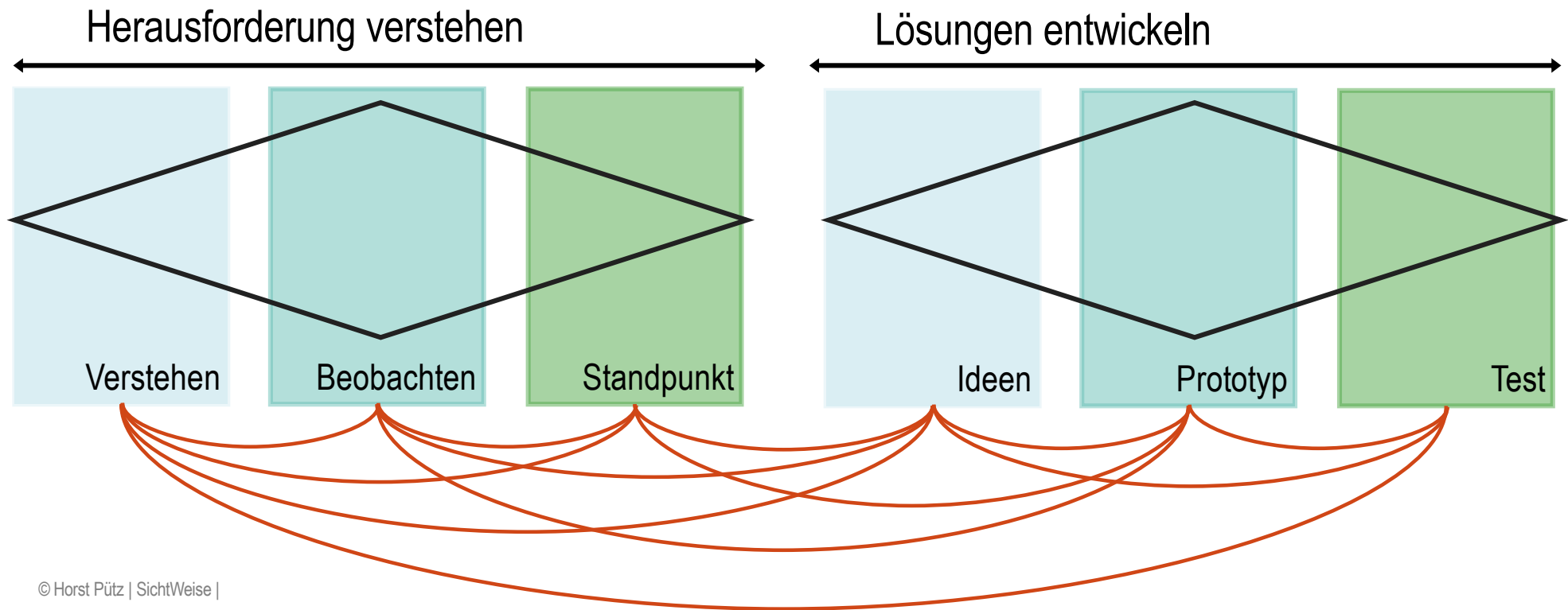
Lösungsraum





Design Thinking

Iteration in einem lernenden Prozess



Aufgaben



Facharbeitsanleitung

Das Handbuch zur Facharbeit

IHK-WEITERBILDUNG
Agiler Change Manager (IHK)



EINFÜHRUNG

In der Einführung zum Zertifikatslehrgang Agiler Change Manager haben wir die Lernziele, die Aufgaben sowie den Ablauf des Zertifizierungstests im Detail besprochen. Zudem wurden die Tools vorgestellt, die wir im Verlauf des Lehrgangs nutzen werden, und wir haben deren Anwendung gemeinsam ausprobiert.

In einer ersten Übung haben wir uns mit den grundlegenden Bausteinen des agilen Change Managements beschäftigt.

Bis zum nächsten Seminar gilt es, sich mit den vorgestellten Tools so vertraut zu machen, dass sie selbstständig angewendet werden können. Die dazugehörigen Aufgaben – auch zum gegenseitigen Kennenlernen – sind unten aufgeführt.

Aufgaben

Video: Deine Einstimmung auf den ersten Seminartag.

Lernplattform

- Einführungsaufgabe 1: Virtuelle Postkarte
- Einführungsaufgabe 2: Meine Lieblingsseite
- Einführungsaufgabe 3: Kennenlernen

Miro

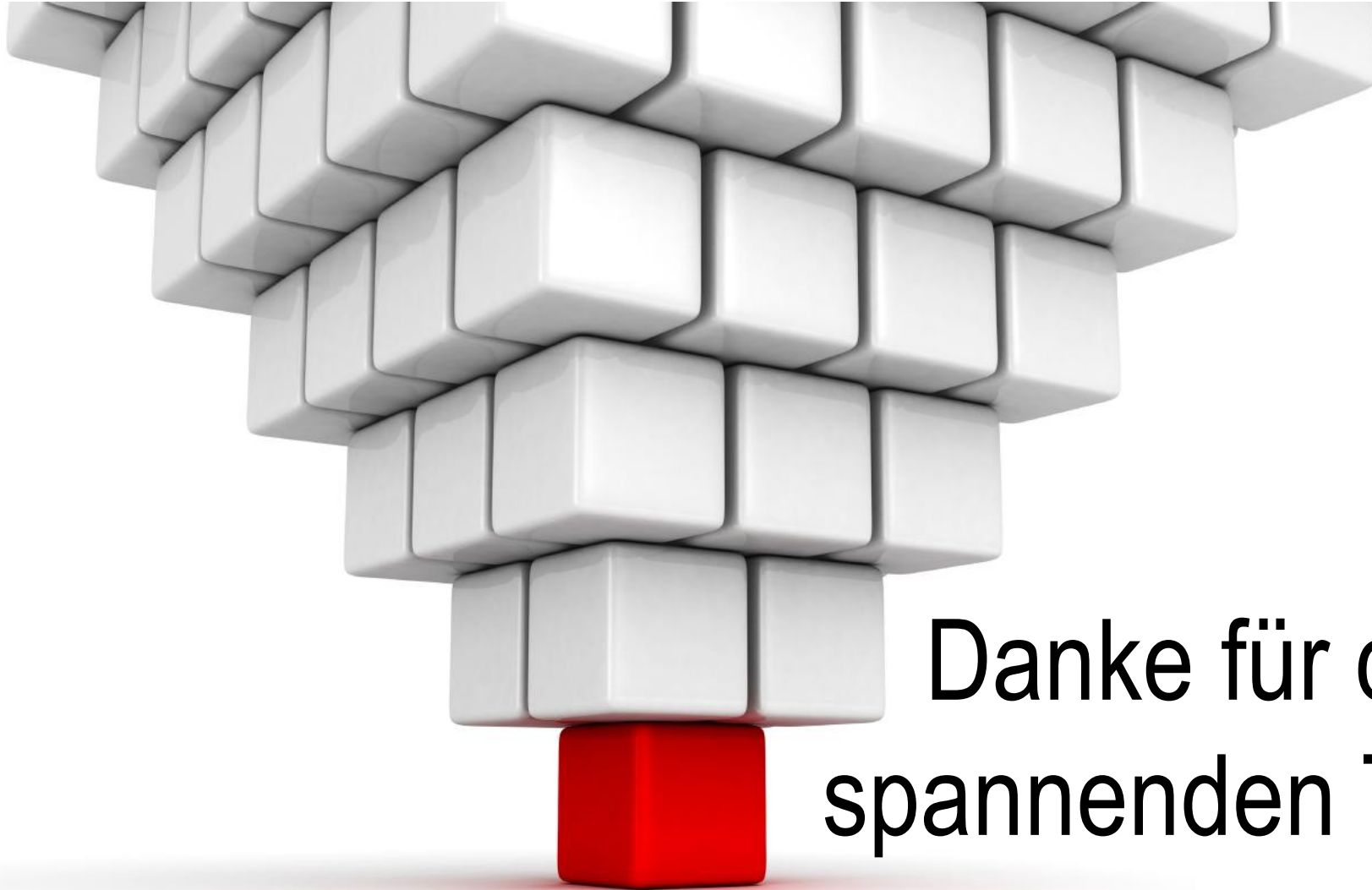
- Miro Rallye bearbeiten (Falls du mit dem Tool nicht vertraut bist)

Video: Deine Einstimmung auf den ersten Seminartag.



Facharbeit

Mit dem ersten Kapitel der Facharbeit beginnst du nach dem ersten Modul.



Danke für den spannenden Tag