



**IMPULSE
CONSULT**

Agiles Netzwerktreffen 14.4.21



Virtuelle Besprechungen aktiv gestalten

Gastgeber



Öffne den Raum frühzeitig
damit jeder Zeit hat sich einzuordnen, die
Technik zu prüfen und sich informell
auszutauschen



Verschenke eine
Agenda und Fragen



Sperr auf
stoppe die Konferenz so ein,
dass andere auch ohne dich
beginnen können



Trenne Moderation
von Gastgeber



Schaffe Interaktionen
bedenke die Teilnehmenden wie
immer es geht!



Mach Pausen!



Übernimm die
Steuerung und schalte
alle auf mutet!



Ende mit einer
Feedbackrunde

Macht den Unterschied!

alle



Sei pünktlich, der Raum
kann abgeschlossen
werden



Wir arbeiten interaktiv!
Stütze dich aus!



Video an!
wenn immer möglich und wenn Du
mit anderen sprichst



Nutze die Chat
Funktion

Mache dich aktiv!



lich willkommen zu unserem 10.
3.0 Agilen Netzwerktreffen Allgäu



„Seid Pioniere beim Bau agiler Online-Tools!
Wie können Webinare lebendig und emotional
gestaltet werden?“

Unser Programm

1. Hangover vom vergangenen Netzwerktreffen: Delegation Poker & Cynefin Framework
2. Analoge Übung digitalisiert: Win as much as you can!
3. Eigene Online-Tools kreieren - nach Design-Thinking Methodik
4. Reflektion der Lernerfahrung Celebration Grid
5. Konkretes Ergebnis mit nach Hause nehmen



Agile Methoden - ICO Empowersystem im Vergleich zu Scrum & Canvas

Mareike Platz & Peter Tümmers

Innovationsmethode Design Thinking

Claudia Hell & Mareike Platz

Klaxo versus Lego Serious Play - „Digital meets Handarbeit“

Wolfgang Wittmann & André Habegger

Mitreden: Parlaments-Struktur Vergleich Schweiz mit ICO

Peter Tümmers



Souverän unter Druck – Raus aus dem Hamsterrad (Stress)

Peter Tümmers

Krisen- Management & Krisen-Leadership

Jürgen Freisl & Peter Tümmers

Workshop-Methoden für die VUCA-Welt

Jürgen Freisl & Peter Tümmers

Seid Pioniere beim Bau agiler Online-Tools!

Wolfgang Wittmann, Jürgen Freisl, Philipp Brumback, Peter Tümmers



Delegation Poker

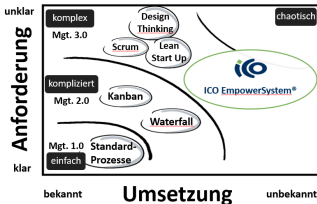
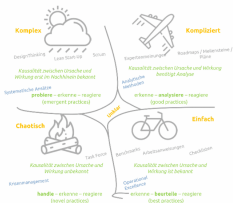


Mentimeter

geh auf www.menti.com und gib den Code 6771 0633 ein

Cynefin - Framwork

Das Cynefin-Framework (Cynefin) ist ein Komplexitätsmanagement-Modell zur Aufgabebearbeitung, Situations- und Systemen zu beschreiben. Das Modell liefert eine Typologie von Komplexitäten, die einen Anhaltspunkt bieten, welche Art von Entscheidungen oder Lösungen zutreffend können.



ein Nicht-Intro

Gewinn- und Verlust Tabelle

4x	jeder verliert	1000 €
3x	jeder gewinnt	1000 €
1y	verliert	3000 €
2x	jeder gewinnt	2000 €
2y	jeder verliert	2000 €
1x	gewinnt	3000 €
3y	jeder verliert	1000 €
4y	jeder gewinnt	1000 €

ein EXtro

Beginnt damit, **Empathie** zu gewinnen

 7

1 Interview

2 Grab tiefer

Notizen aus dem ersten Interview

- mit Interviewee
Kommunikation
- Notizen anderer Teilnehmer
- Notizen aus dem zweiten Interview
- Notizen aus dem dritten Interview
- Notizen aus dem vierten Interview
- Notizen aus dem fünften Interview
- Notizen aus dem sechsten Interview
- Notizen aus dem siebten Interview
- Notizen aus dem achten Interview
- Notizen aus dem neunten Interview
- Notizen aus dem zehnten Interview

Notizen aus dem zweiten Interview

X

heute nicht bearbeiten!

Rahmt das Problem neu

 3 + 3

3 Erfasst die Ergebnisse

4 Definiert die Problemstellung

Bedürfnisse von Nutzer / Teilnehmer

- Bedürfnis 1
- Bedürfnis 2
- Bedürfnis 3
- Bedürfnis 4
- Bedürfnis 5
- Bedürfnis 6
- Bedürfnis 7
- Bedürfnis 8
- Bedürfnis 9
- Bedürfnis 10
- Bedürfnis 11
- Bedürfnis 12
- Bedürfnis 13
- Bedürfnis 14
- Bedürfnis 15
- Bedürfnis 16
- Bedürfnis 17
- Bedürfnis 18
- Bedürfnis 19
- Bedürfnis 20

Erklären, was es bedeutet, über die Bedürfnisse/Anforderungen/Patterns, die für in einem Entwurf stehen sollen

Problemstellung

heute nicht bearbeiten

X

Übersicht über die Lösung / ...

Generiert alternative **Ideen** zum Testen

 24

5 Skizziert mindestens 5 radikale Möglichkeiten, um die Bedürfnisse der Nutzer zu erfüllen

Beachte die von Möglichkeiten

x y Spiel

- Möglichkeit 1
- Möglichkeit 2
- Möglichkeit 3
- Möglichkeit 4
- Möglichkeit 5
- Möglichkeit 6
- Möglichkeit 7
- Möglichkeit 8
- Möglichkeit 9
- Möglichkeit 10
- Möglichkeit 11
- Möglichkeit 12
- Möglichkeit 13
- Möglichkeit 14
- Möglichkeit 15
- Möglichkeit 16
- Möglichkeit 17
- Möglichkeit 18
- Möglichkeit 19
- Möglichkeit 20
- Möglichkeit 21
- Möglichkeit 22
- Möglichkeit 23
- Möglichkeit 24

heute nicht bearbeiten

X

6 Teilt eure Lösungen & holt euch Feedback

 4 Pitch + 3 Feedback

Notizen

Schrittweise **Anpassungen** nach dem Feedback

7 Reflektiert & generiert eine neue Lösung

Wähle die große Idee, welche ggf. Details

X

heute nicht bearbeiten!

Schrittweise **Anpassungen** nach dem Feedback

7 Reflektiert & generiert eine neue Lösung

Wähle die große Idee, welche ggf. Details

X

heute nicht bearbeiten!

Beginnt damit, **Empathie** zu gewinnen



1 Interview

2 Grab tiefer

Notizen aus dem ersten Interview

Notizen aus dem zweiten Interview

Rahmt das Problem neu



3 Erfasst die Ergebnisse

4 Definiert die Problemstellung

Bedürfnisse was wollen / brauchen sie

Name

bedeutet immer was

Besprechungsprotokoll / Pitch / Video ...
Thema: Spiel III

24

Generiert alternative **Ideen** zum Testen



5 Skizziert mindestens 5 radikale Möglichkeiten, um die Bedürfnisse der Nutzer zu erfüllen

Bestehende Möglichkeiten

<p>Spiel umsetzen</p> <p>Interaktives digital mit QR-Modulator in separaten Raum / Links mit Karte / Kamera an + Jack + "King Bar"</p>	<p>Neues Spiel I</p> <p>Gemeinsam was bauen / was machen an verschiedenen Orten (z.B. Architekturbüro eines Hauses)</p>	<p>Neues Spiel II</p> <p>Verschiedene Themenräume mit Spiel + unterschiedliche Instruktionen + Spieler-Wechsel</p>	<p>Neues Spiel III</p> <p>Mit Handy was vorbereiten auf Basis unterschiedlicher/gegenüberlicher Instruktionen (z.B. Bilder zeigen oder filmen) z.B. Rollen zusammenstellen / jeder nur 1 Karte nutzen + gegenseitige Hilfe per what's app + gemeinsame Gesamtlösung (mit Review und Modulator)</p>
---	--	---	---

6 Teilt eure Lösungen & holt euch Feedback



Name

Schrittweise **Anpassungen** nach dem Feedback

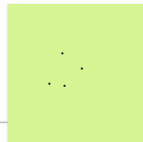
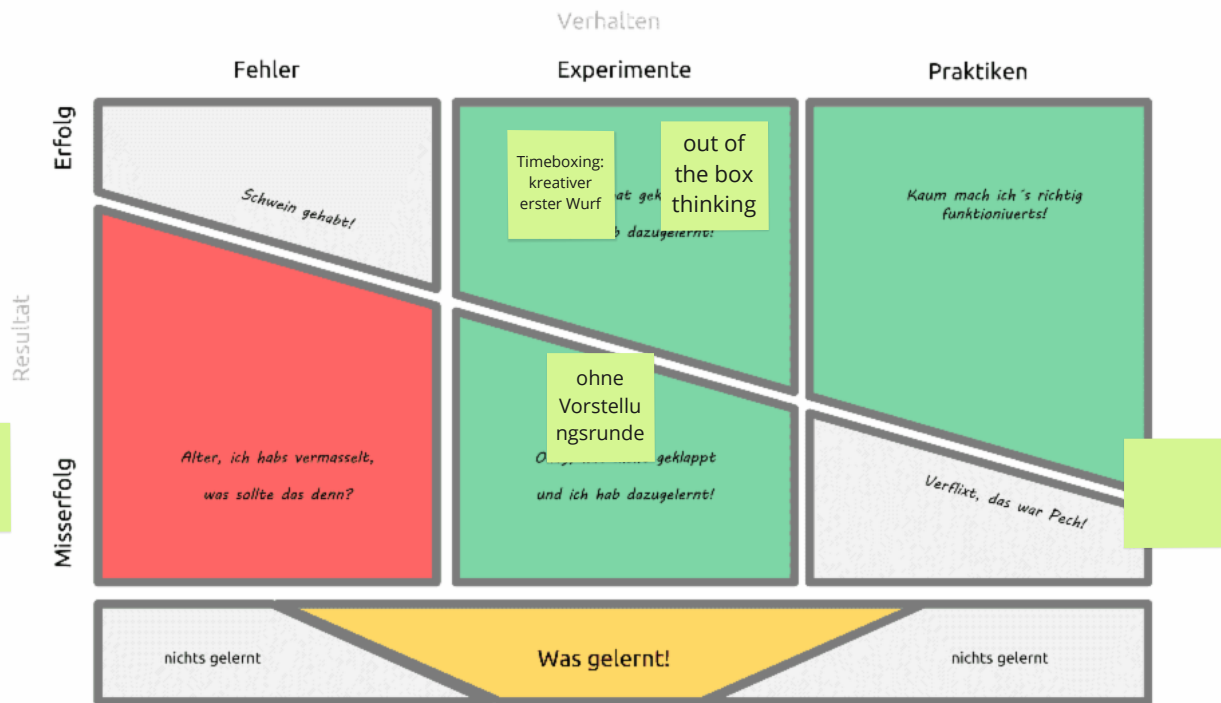
7 Reflektiert & generiert eine neue Lösung

Wahrt die große Idee, verliert ggf. Details

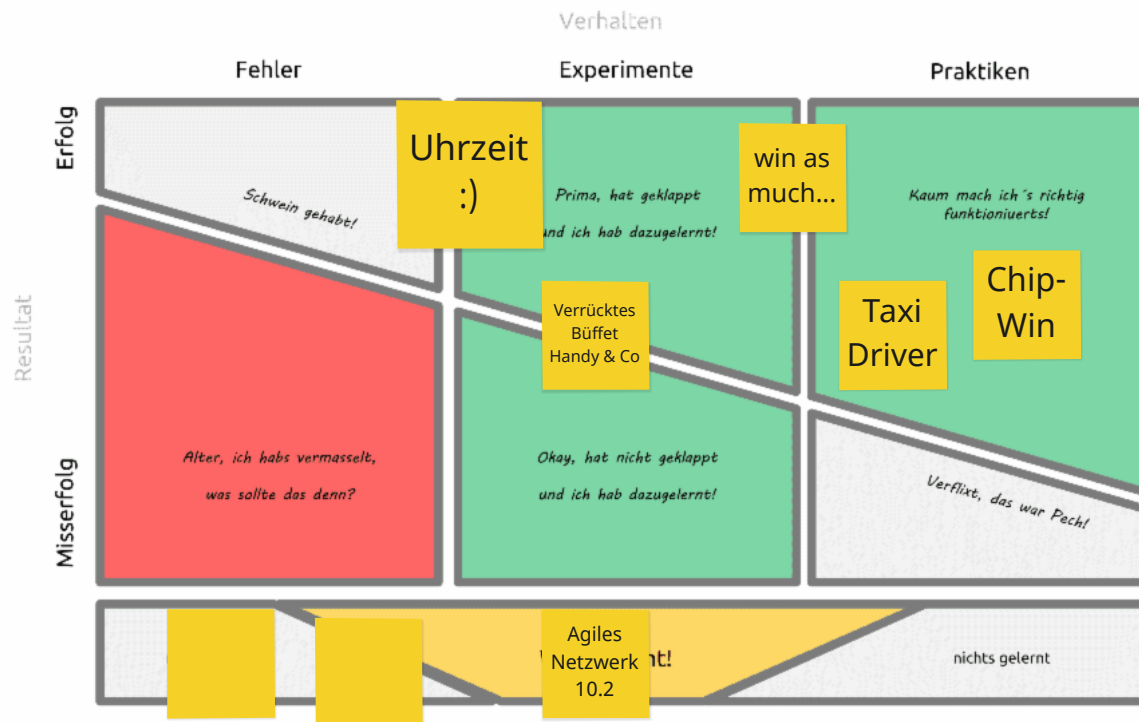
Schrittweise **Anpassungen** nach dem Feedback

7 Reflektiert & generiert eine neue Lösung

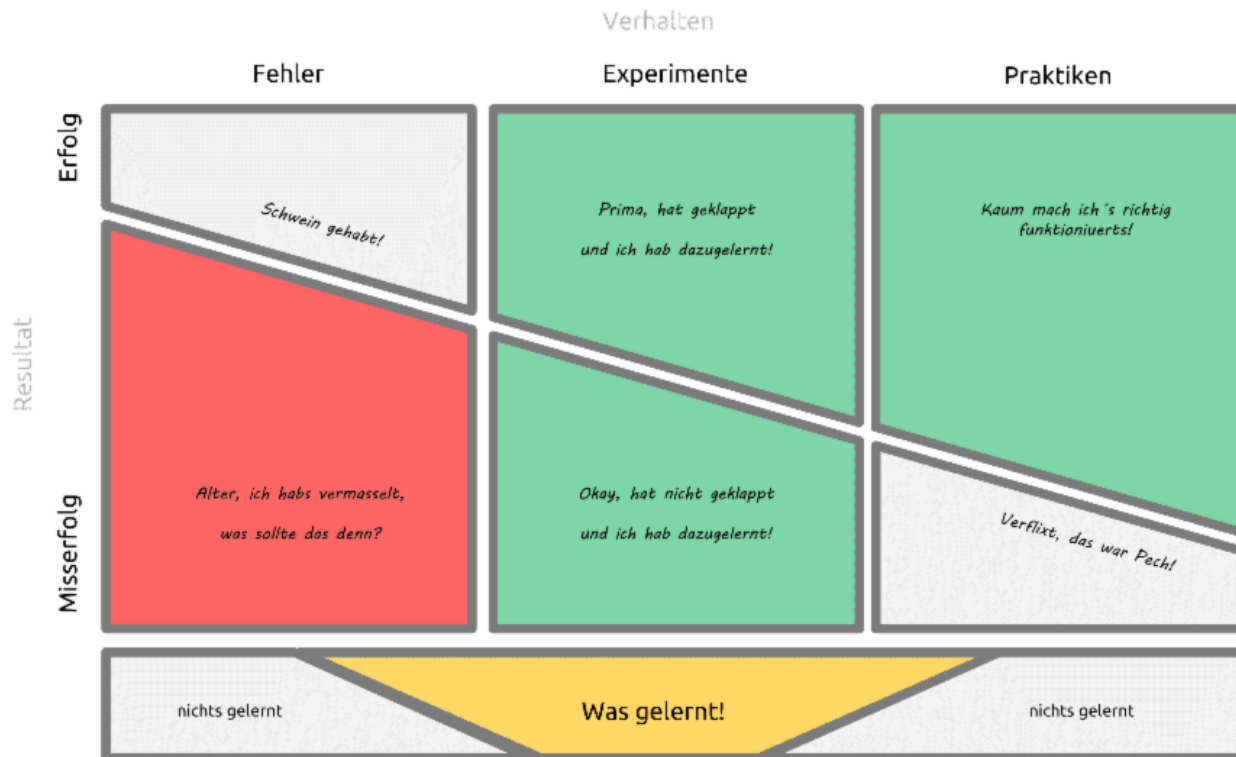
Wahrt die große Idee, verliert ggf. Details



Peter TvS



Celebration Grid



Abschluss



 **Mentimeter**

Was ich mitnehme!

geh auf www.menti.com und gib den Code 6771 0633 ein

links



www.miro.com

Freemium

upgrade

3 Boards

\$12

keine Gäste



www.mentimeter.com

2 Fragen

\$ 10



www.ahalides.com

Folien und
Umfragen