

Workshop

Virtual agile collaboration und Gamification im HR-Prozess

90 Min

In international agierenden Unternehmen ist das Arbeiten in virtuellen und cross-funktionalen Teams an der Tagesordnung. COVID-19 hat das noch intensiviert. Diese Art der Zusammenarbeit erfordert ein besonderes Skill- Set. Gleichzeitig setzen viele Unternehmen immer stärker auf agile Methoden.

Aber wie vermittelt man agile Methoden in global verteilten Teams? Wie kann die Interaktion online aussehen? Wie findet man die richtigen Mitarbeiter für diese Art der Zusammenarbeit? Unsere Idee ist die Kombination von Minecraft, interaktiven Whiteboards und Video-Conferencing. Entwickelt aus agilen Trainings für Querschnitteinheiten wie den Einkauf haben wir in unserem virtuellen Trainingsraum in Minecraft die Scrum-Simulation „Build a House“ und „Cube Production“, eine Adaption des Lego Flow Games sowie die Donatfactory als Kanban-Simulation online.

Was lernen die Zuhörer*innen in dem Workshop?

- Je nach Spiel:
 - Build a House: Wie funktioniert Scrum?
 - Donut Factory: Kanban und Flaschenhalse
 - Cube Production: Wann benutze ich Wasserfall, Scrum & Kanban
- Dezentrale Zusammenarbeit im virtuellen Raum
- Tipps und Tricks für die Moderation von virtuellen agilen Spielen
- Last but not least: Minecraft is fun!

HINWEIS: Es verbessert die Lernerfahrung und den Spaß erheblich, wenn sich die Teilnehmer im Vorfeld mit der Steuerung von Minecraft auf iOS oder Android vertraut gemacht haben.

Kosten für jeden Teilnehmer: (ca. 8 EUR für die Minecraft App auf dem Tablet oder Mobiltelefon)

Mit diesen Spielen kann man sowohl die Zusammenarbeit im HR Team trainieren und oder sie als agiles Training oder im Hiring-Prozess als Assessment für Teamfähigkeit und (virtuelle) Zusammenarbeit einsetzen.

Kristian Borkert –

Kristian Borkert ist Gründer und Inhaber der JURIBO Anwaltskanzlei. Er betätigt sich seit mehr als zehn Jahren als IT-Jurist, Datenschutzbeauftragter, Interim Manager, Einkäufer und Agiler Coach/Certified Scrum Master. Zuvor hat er u.a. den globalen IT-Einkauf der Celasio AG (jetzt McKesson Europe) verantwortet. Er ist Redner, Autor, Blogger, Lehrbeauftragter (DHBW Stuttgart) sowie Referent (BME Akademie).

Kristian Borkert betätigt sich insbesondere in nationalen und internationalen Projekten im Bereich IT- Sourcing. Sein besonderes Interesse gilt dabei agilen Methoden, wertschöpfenden Zusammenarbeitsmodellen und Blockchain. Er ist Gründungsmitglied der SIG Blockchain der BWCon, Mitglied im Expertennetzwerk BlockLAB sowie Coautor des Blockchain Compass.

Yvonne letia –

Yvonne letia unterstützt Einkaufs- und IT-Organisationen dabei die Chancen des Projektmanagements im klassischen und agilen Bereich zu nutzen und Organisationen werteorientiert zu entwickeln.

Neben Interimstätigkeiten im strategischen Einkauf, Portfoliomanagement und Anforderungsmanagement unterstützt sie diverse Organisationen als Coach, um Mitarbeiter nachhaltig im Unternehmen zu befähigen.

Einen besonderen Fokus legt Sie auf die Vorteile einer guten Kollaboration & Kommunikation

Benötigtes Equipment Online Teilnahme

- Minecraft App installiert auf Smartphone oder kleinem Tablet (Kosten ca. 8 EUR)
- Zugriff auf Miro-Board, Trello und Zoom
- Stabile und gute Internetverbindung, Webcam und Mikro