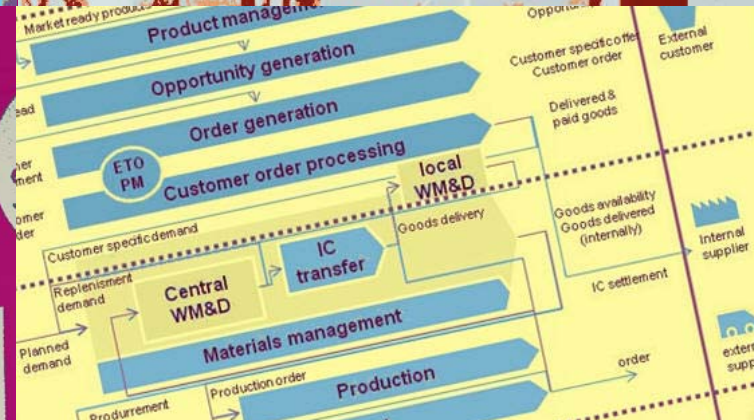
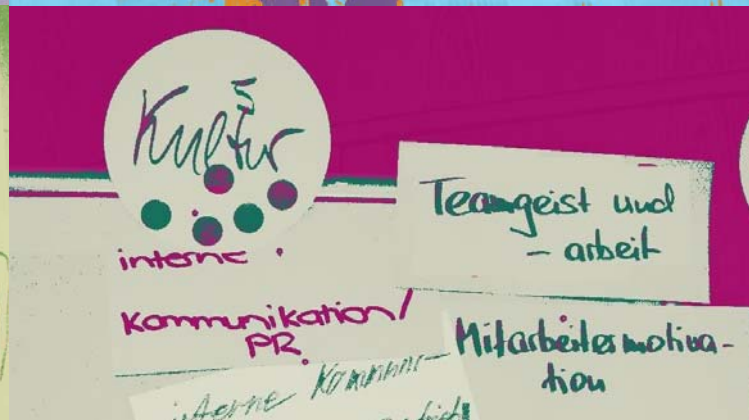
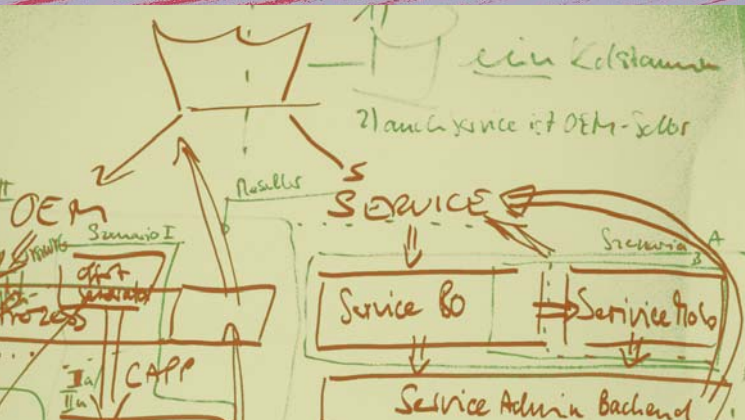
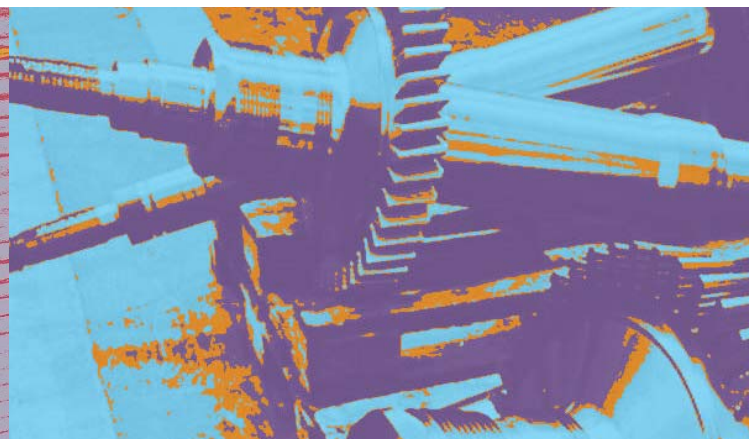
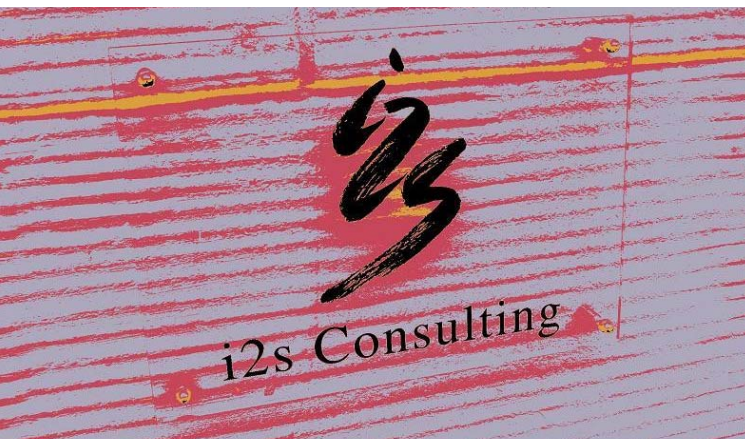




«DIGITALISIERUNG» - SCHLAGWORT ODER STRATEGIE? PERSPEKTIVEN FÜR UNTERNEHMEN

i2s Praxis-Seminar
Zürich, 14.11.2016



DIE REFERENTEN



Eric Scherer, GF & Leiter Consulting

- Dr. sc. techn. ETH im Bereich Betriebswissenschaft (Wirtschaftsingenieurwesen)
- > 25 Jahre Erfahrung in IT-Einführungsprojekten mit Schwerpunkt Strategie, Prozessoptimierung, Change- und Risikomanagement



Matthias Zurfluh, Partner & Seniorberater

- lic. phil. Universität Zürich, Soziologie und Kommunikationswissenschaften
- > 17 Jahre Erfahrung beim Umgang mit dem technischen Wandel, Change- und Transitions-Management, sowie Qualifizierung





«DIGITALISIERUNG» — SCHLAGWORT ODER STRATEGIE

i2s Praxis-Seminar
«DIGITALISIERUNG»
14.11.2016



MEIN ERSTES «DIGITALES ZEITALTER»



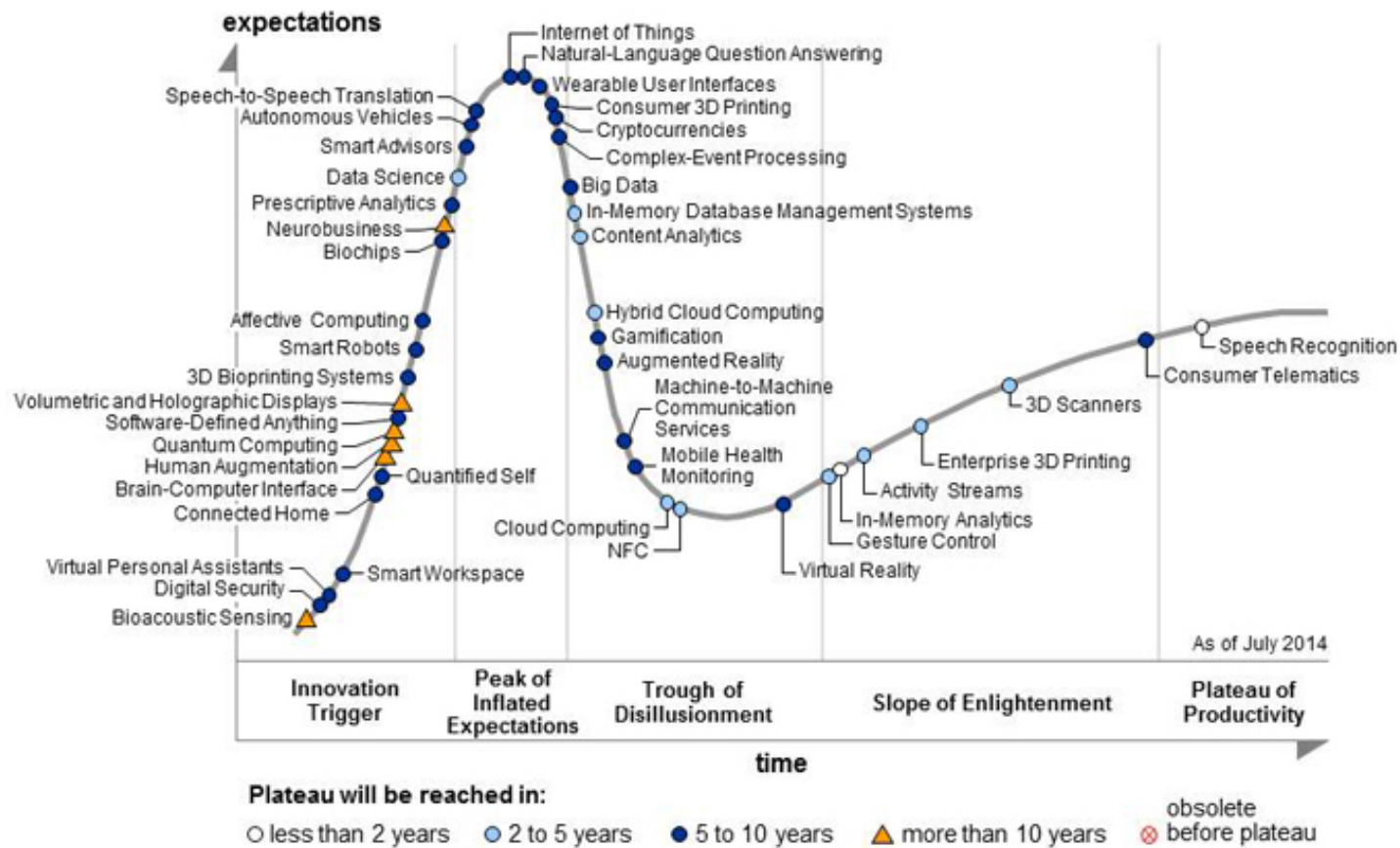
DER «ZWEITE ANLAUF» 2009



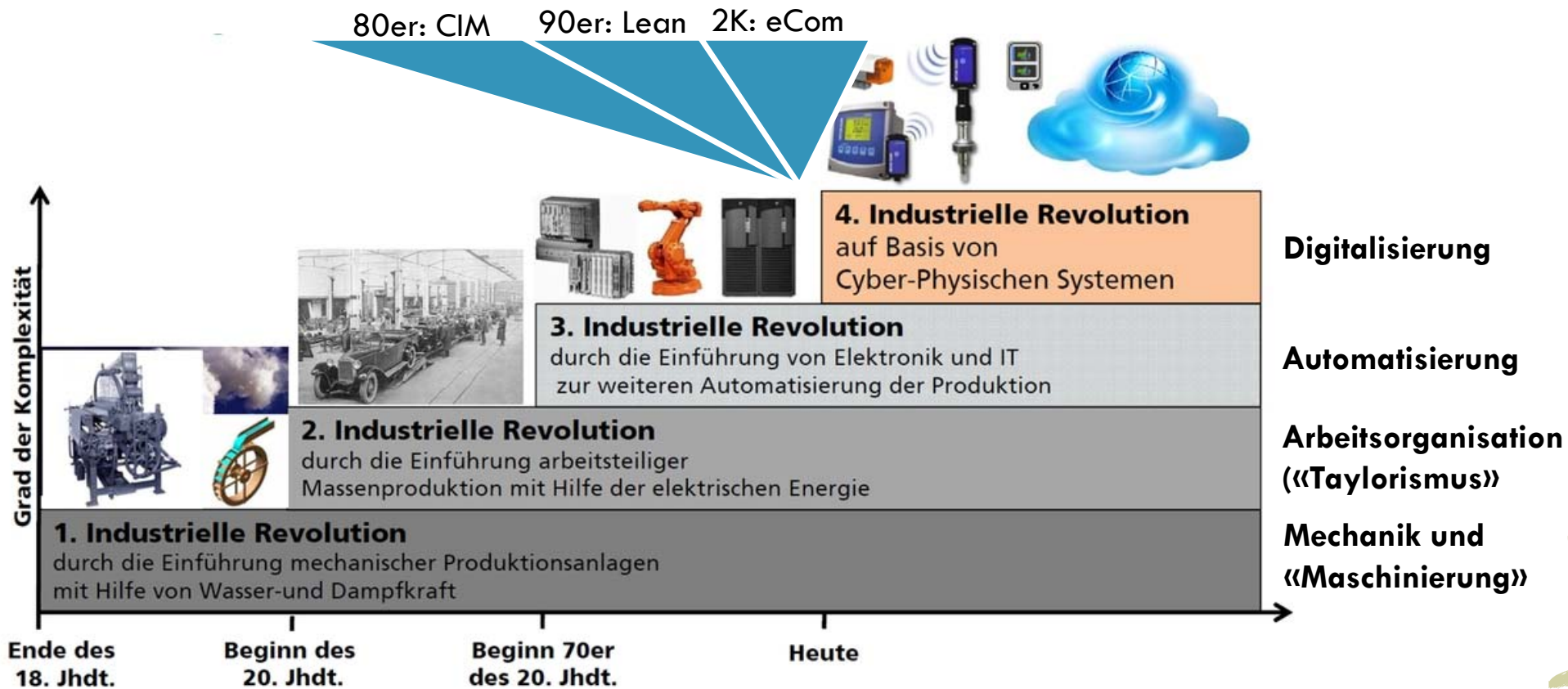
«DIGITALISIERUNG» 2016



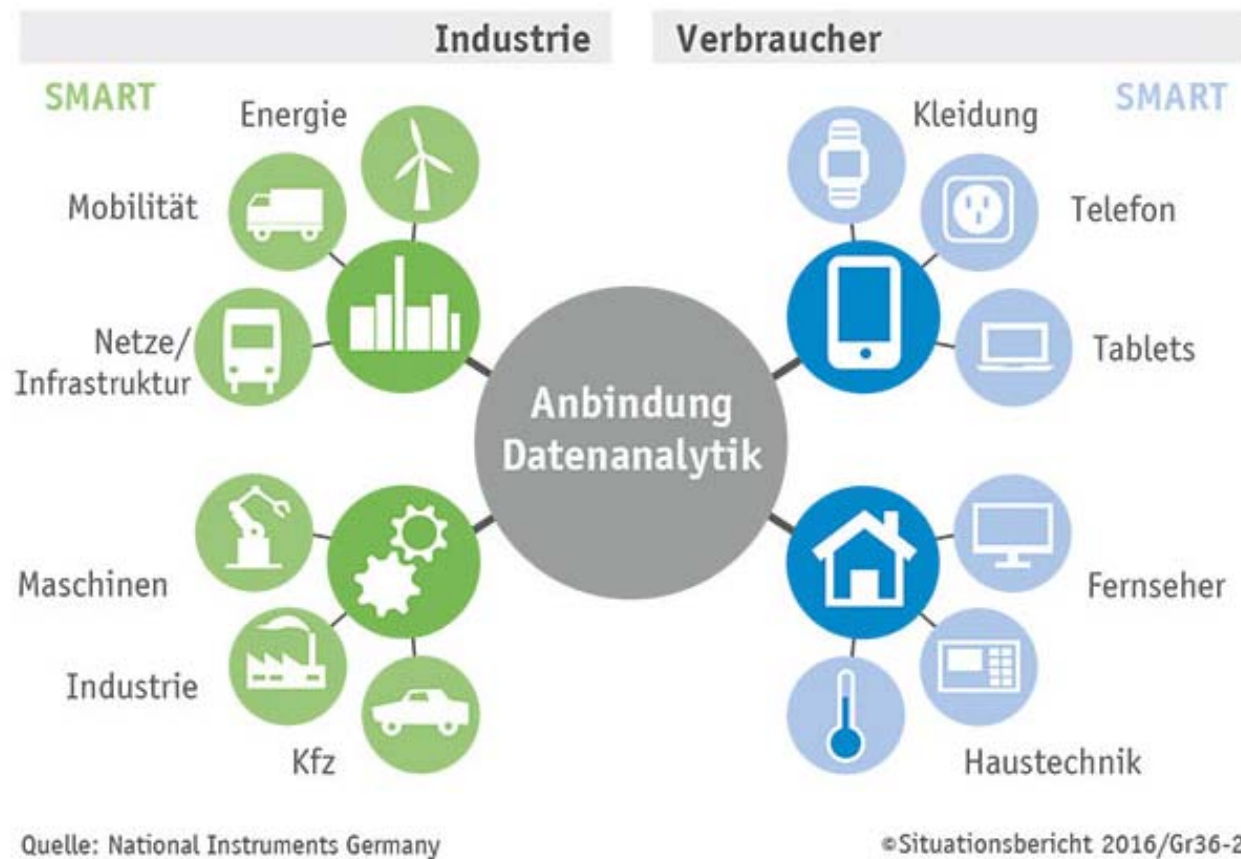
DER «DIGITALISIERUNGS» HYPE-ZYKLUS GEMÄSS GARTNER 2014



DIE HISTORISCHE DIMENSION DER DIGITALISIERUNG: DIE 4. INDUSTRIELLE REVOLUTION



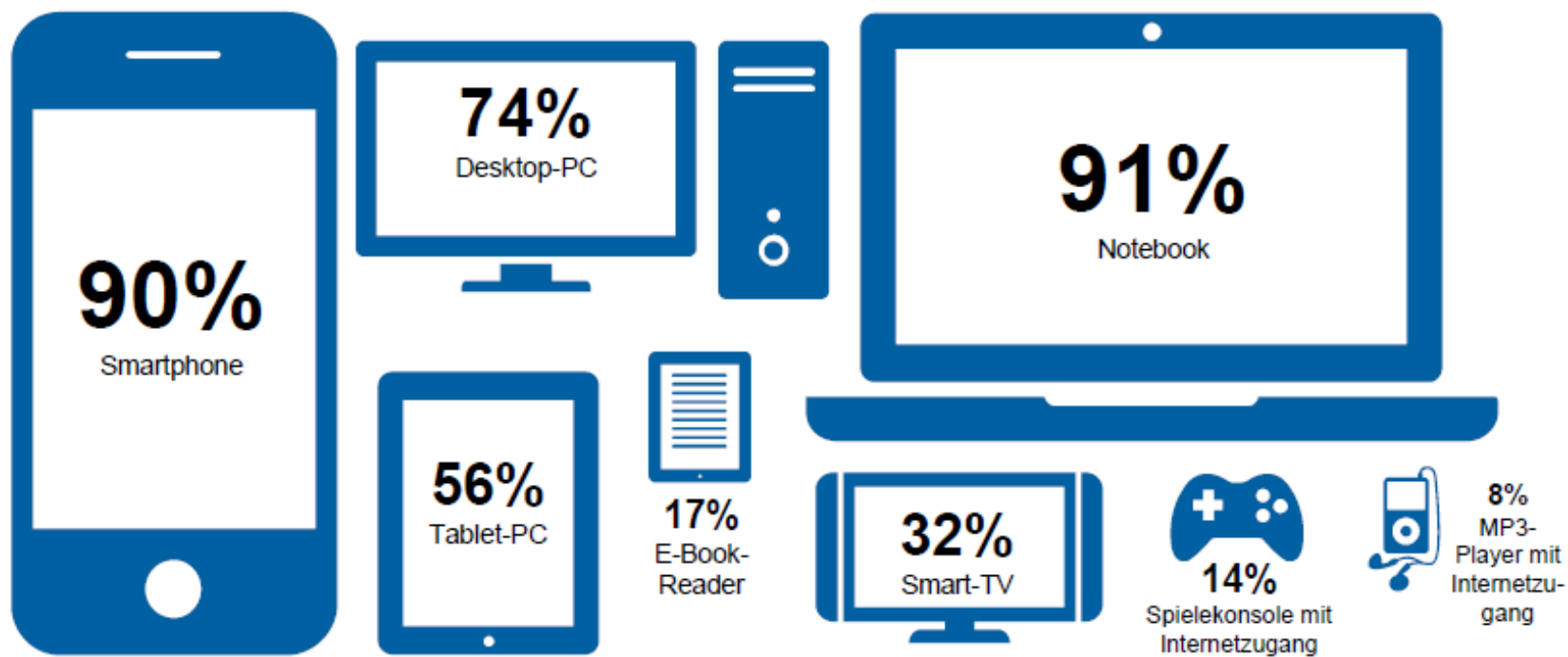
GRUNDBAUSTEINE DER DIGITALISIERUNG



Die «Enabler»

- Mobile Endgeräte
- Easy-to-use - APPs
- Sensorik
- Vernetzung – Cloud – Internet
- Analytik – Big Data
- Soziale Medien
- Kultur
- Geschäftsmodelle

GENUTZTE ENDGERÄTE



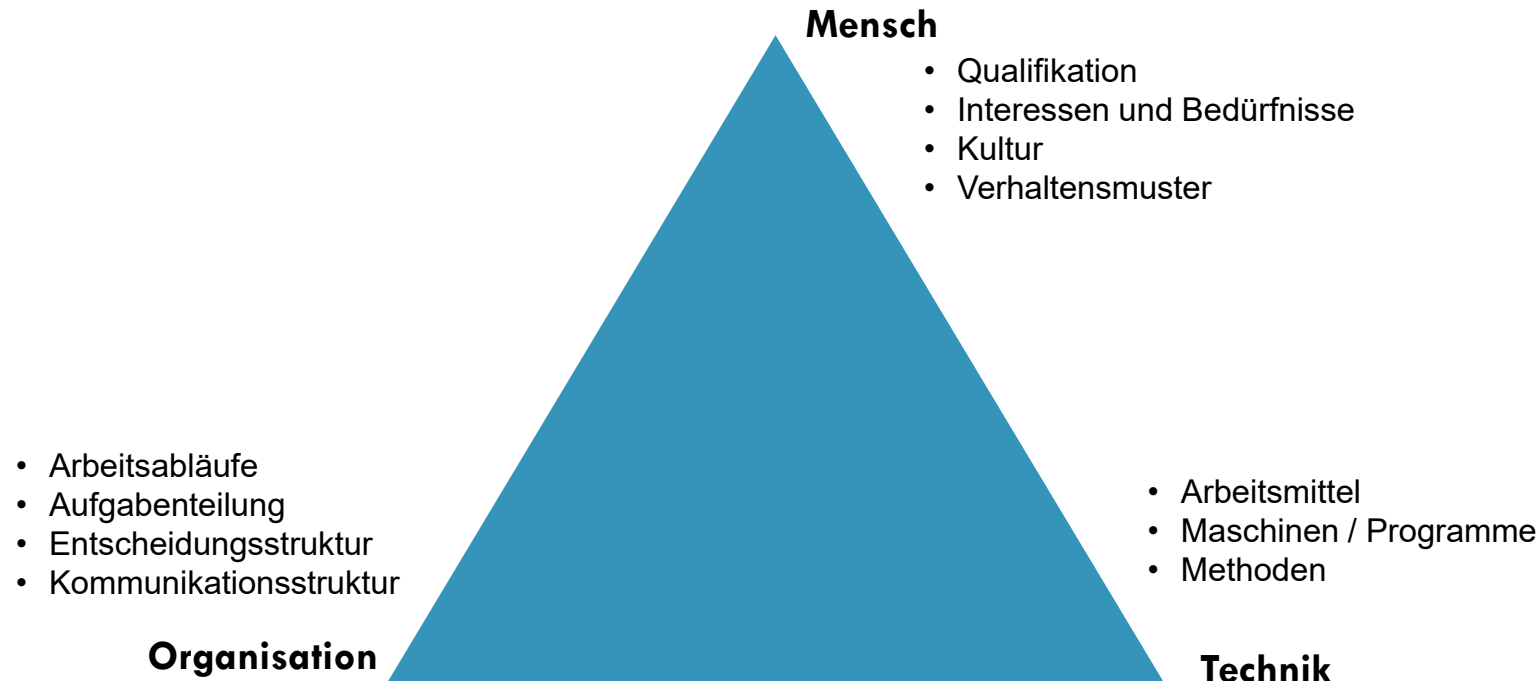
Weitere Geräte: Set-Top-Box mit Internetzugang 6 %; Haushaltsgeräte mit Internetzugang 5 %; Sonstige 2 %.

Werte aus 2013: Notebook 91 %, Smartphone 88 %, Desktop-PC 66 %, Tablet-PC 54 %, Fernsehgerät mit Internetzugang 29 %, reiner E-Book-Reader 15 %, Spielkonsole mit Internetzugang 19 %, MP3-Player mit Internetzugang 7 %

Quelle: ibi/Uni Regensburg 2014



«DIGITALE SYSTEME» SIND TEIL EINES SOZIOTECHNISCHEN SYSTEMS



(PRIVATE) NUTZERTYPEN 2016



Quelle: Studie D21

(GESCHÄFTLICHE) IT-USER-KULTUREN IM WANDEL

Der klassische IT-Anwender

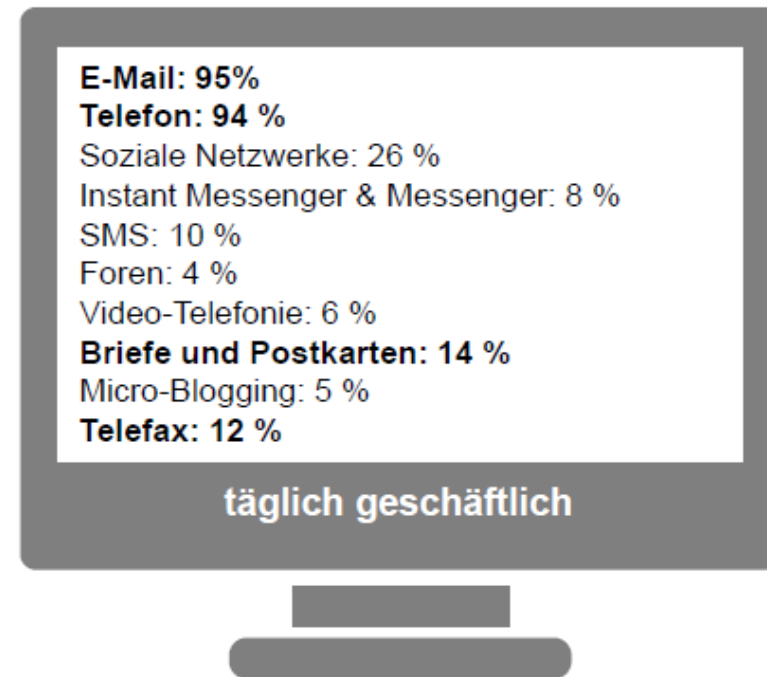
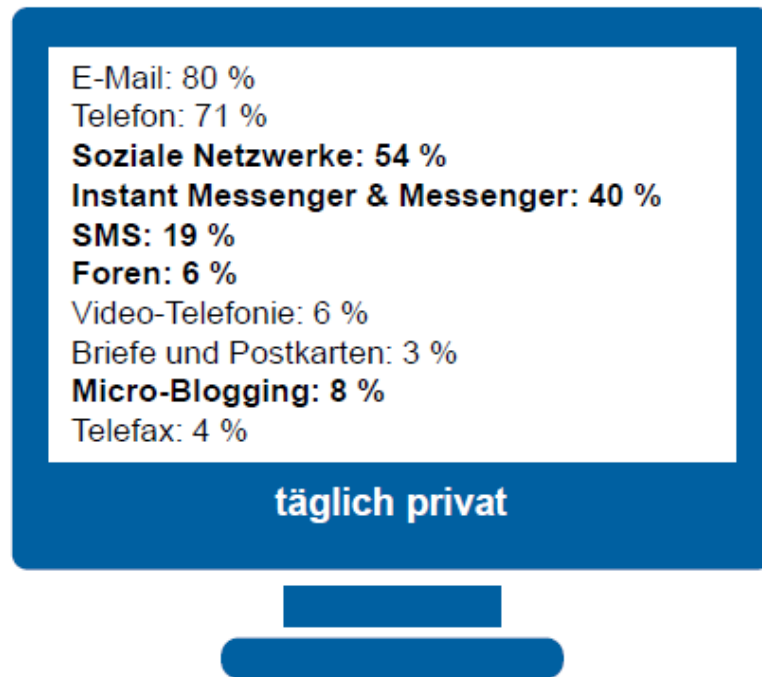
- Klar umrissenes Aufgabenfeld
- PC-Arbeitsprozesse sind in einen klaren Arbeits- und Prozessablauf integriert
- Arbeitgeber ist für die gesamte IT-Ausbildung zuständig
- Anwender haben geringe Ansprüche
- IT gibt Anwendungsprogramme klar vor
- PC-Arbeitsplatz ist stationär
- Nur Bastler haben einen PC zu Hause
- Tendentiell Technik-ferne Grundhaltung
- IT endet an der Unternehmensgrenze
- Chef hat zwar keine Ahnung von IT, aber die Macht

Der IT-Anwender im «Digitalen Zeitalter»

- Aufgabenfeld ist dynamisch und kaum mehr abgrenzbar
- Arbeitsprozesse ändern sich ständig und müssen taktisch angepasst werden
- Anwender bringen ihr IT-Wissen aus dem privaten Umfeld mit
- Anwender sind anspruchsvoll und akzeptieren „antiquierte Anwendungen“ immer weniger
- IT-Programme werden selbst entwickelt (Excel) oder an der IT vorbei beschafft (SaaS)
- IT ist mobil geworden, „IT anywhere“
- User haben umfassendes IT-Wissen aus einem 100%
- User werden immer Technik-affiner – wenn sie einfach ist, Nutzen bringt und Spass macht
- Solidarität in Netzwerken häufig grösserer Identifikationsfaktor als Unternehmenszugehörigkeit
- Chef verliert zunehmend an Bedeutung, User gewinnt an Autonomie



DAS «PRIVATE» ALS VORREITER FÜR DAS «GESCHÄFTLICHE»

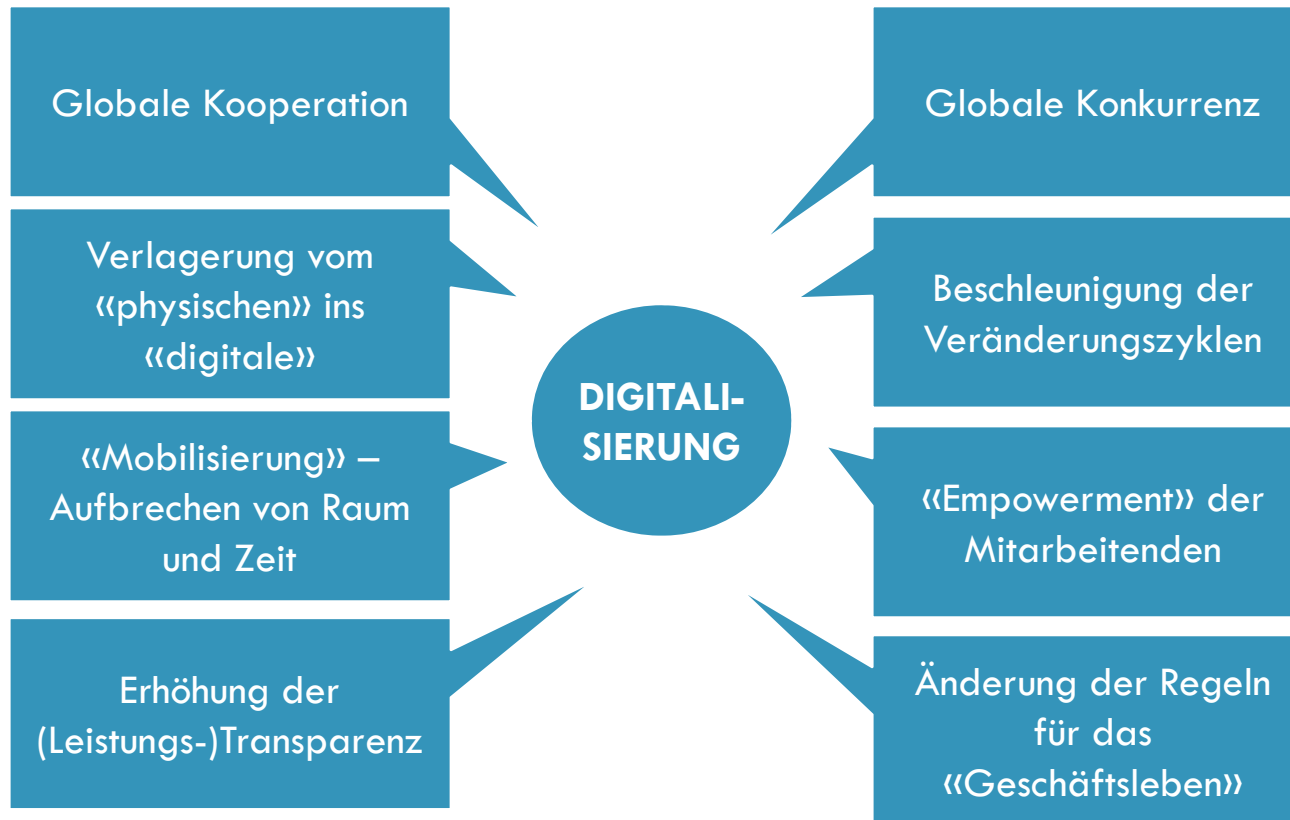


«DIGITALISIERUNG» — EIN DEFINITIONSVERSUCH

**«DIGITALISIERUNG» BEDEUTET DIE
KONSEQUENTE NUTZUNG VON IT-
TECHNOLOGIEN UND IT-AFFINEN BENUTZER-
KULTUREN ZUR OPTIMIERUNG DER
GESCHÄFTSPROZESSE UND ZUM
ERSCHLIESSEN NEUER GESCHÄFTSFELDER.**



FOLGEN DER DIGITALISIERUNG FÜR DAS «GESCHÄFTSSLEBEN»





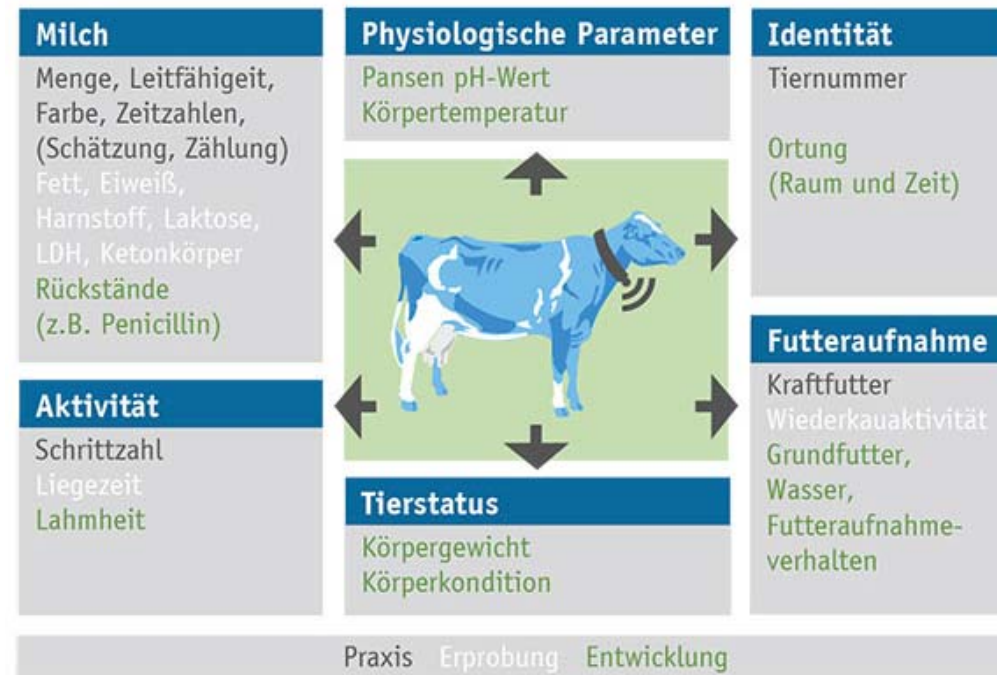
KLEIN ANFANGEN IST IMMER SINNVOLL — ERFAHRUNGEN AUS DIGITALISIERUNGS-PROJEKTEN

i2s Praxis-Seminar
«DIGITALISIERUNG»
14.11.2016



BEISPIELE FÜR DIGITALISIERUNG: SENSORIK IN DER MILCHVIEHHALTUNG

Milchviehhaltung - Was Sensoren schon heute verraten

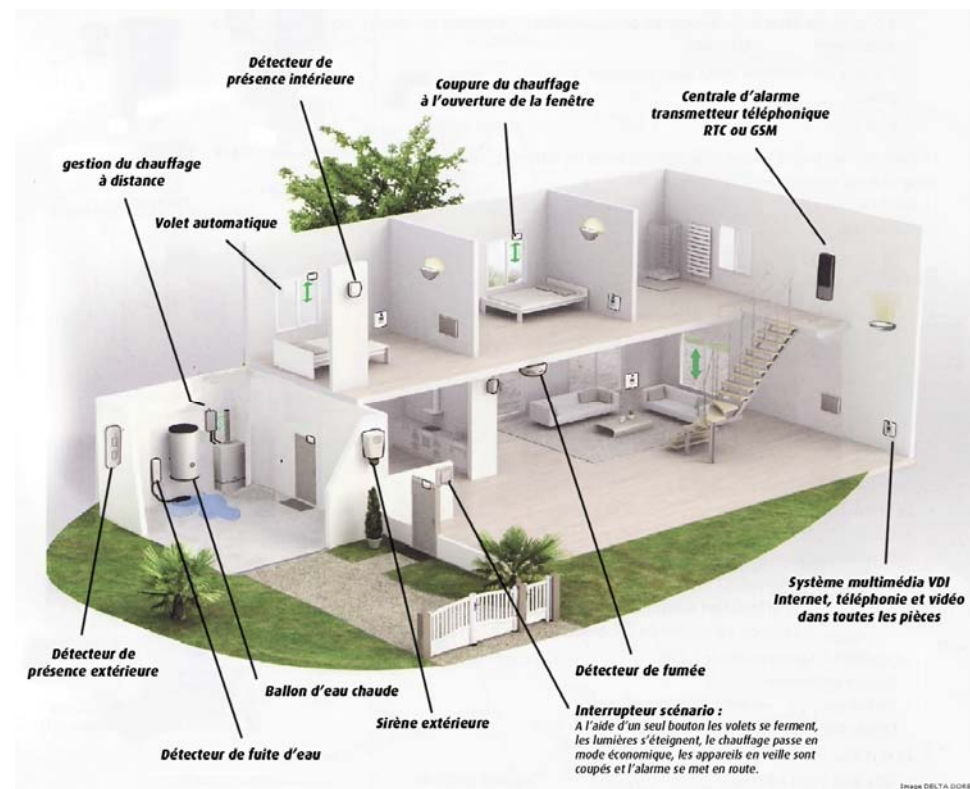


Quelle: Deutscher Bauernverband, Situationsbericht 2015/16

BEISPIELE FÜR DIGITALISIERUNG: MODERNES GEBÄUDEMANAGEMENT ÜBER APP



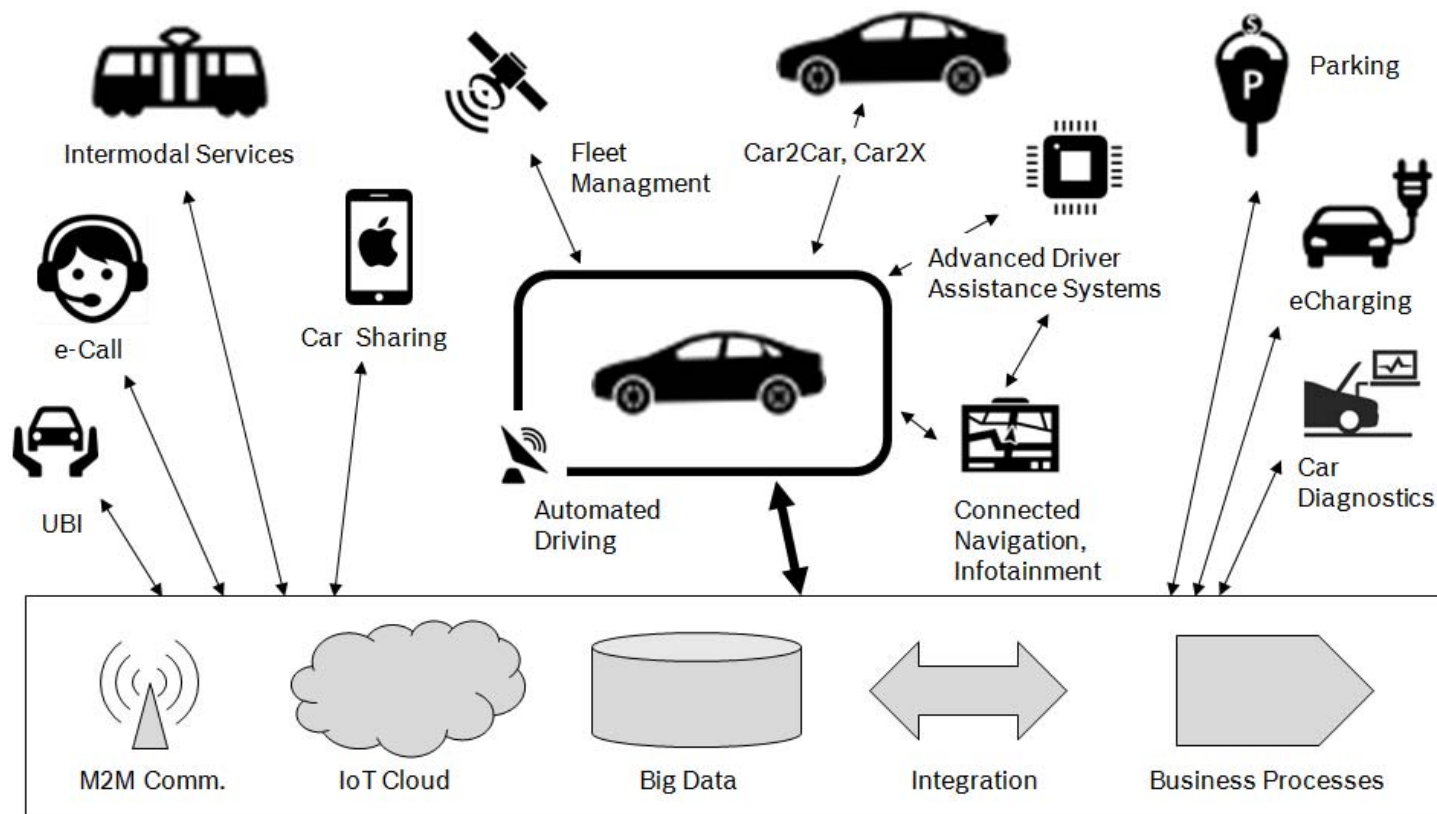
Quelle: DeltaDore



BEISPIELE FÜR DIGITALISIERUNG: SMART WEAR



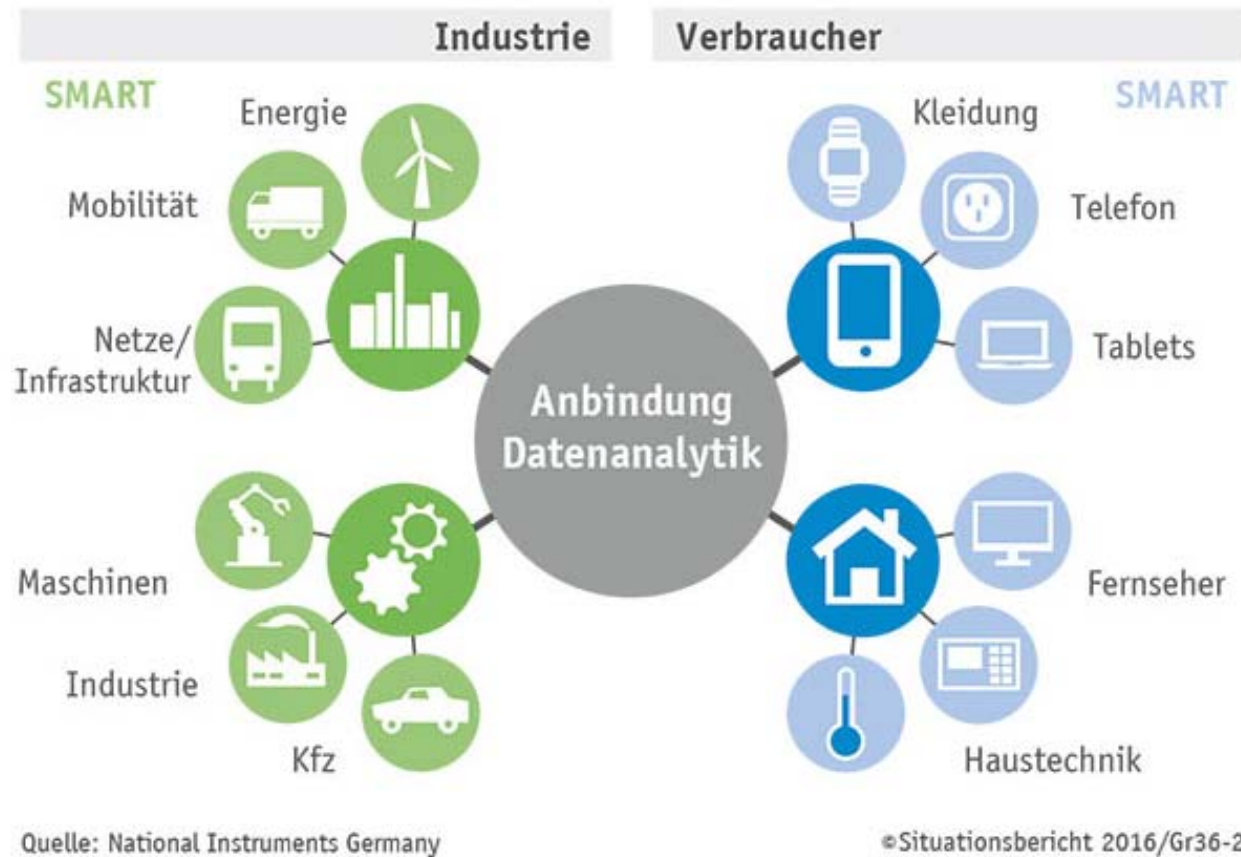
BEISPIELE FÜR DIGITALISIERUNG: DAS VERNETZTE AUTO



Source: www.enterprise-iot.org



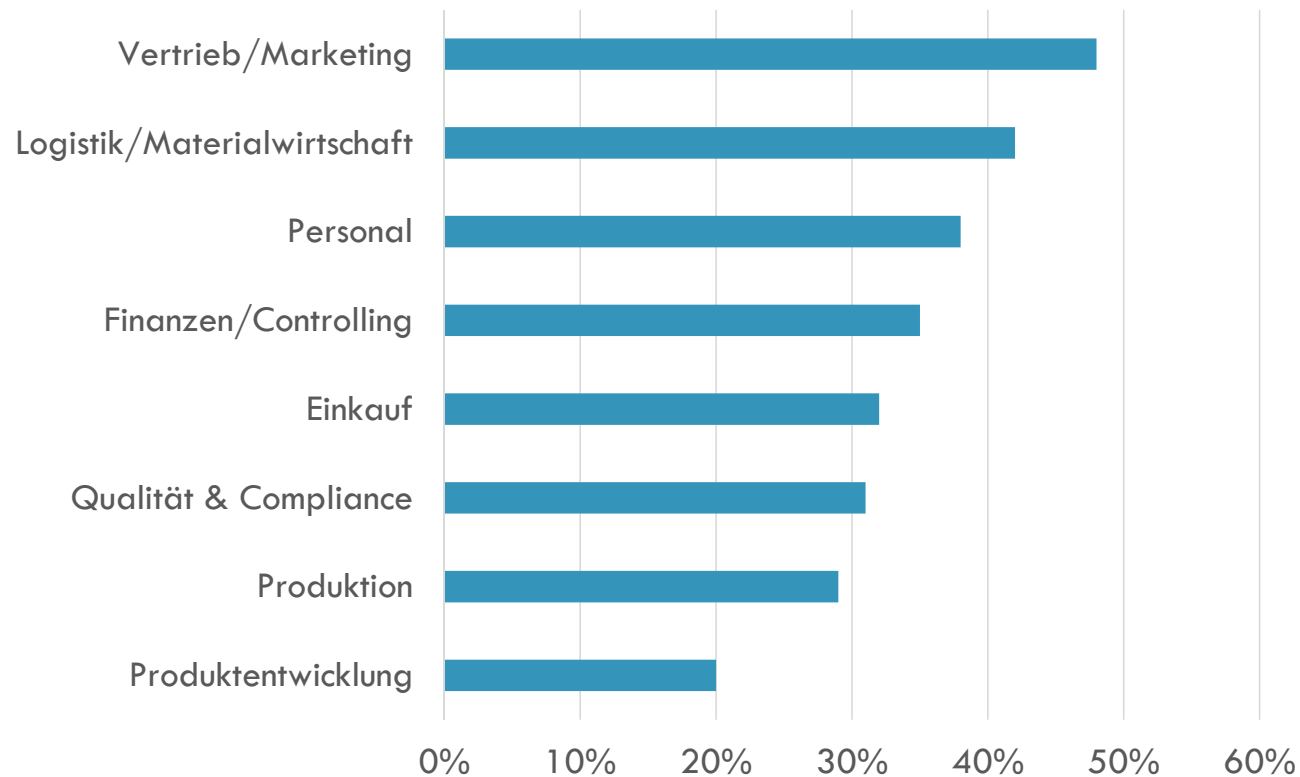
GRUNDBAUSTEINE DER DIGITALISIERUNG



Die «Enabler»

- Mobile Endgeräte
- Easy-to-use - APPs
- Sensorik
- Vernetzung – Cloud – Internet
- Analytik – Big Data
- Soziale Medien
- Kultur
- Geschäftsmodelle

GEPLANTE DIGITALISIERUNGS-PROJEKTE NACH FACHBEREICHEN



Quelle: d.velop

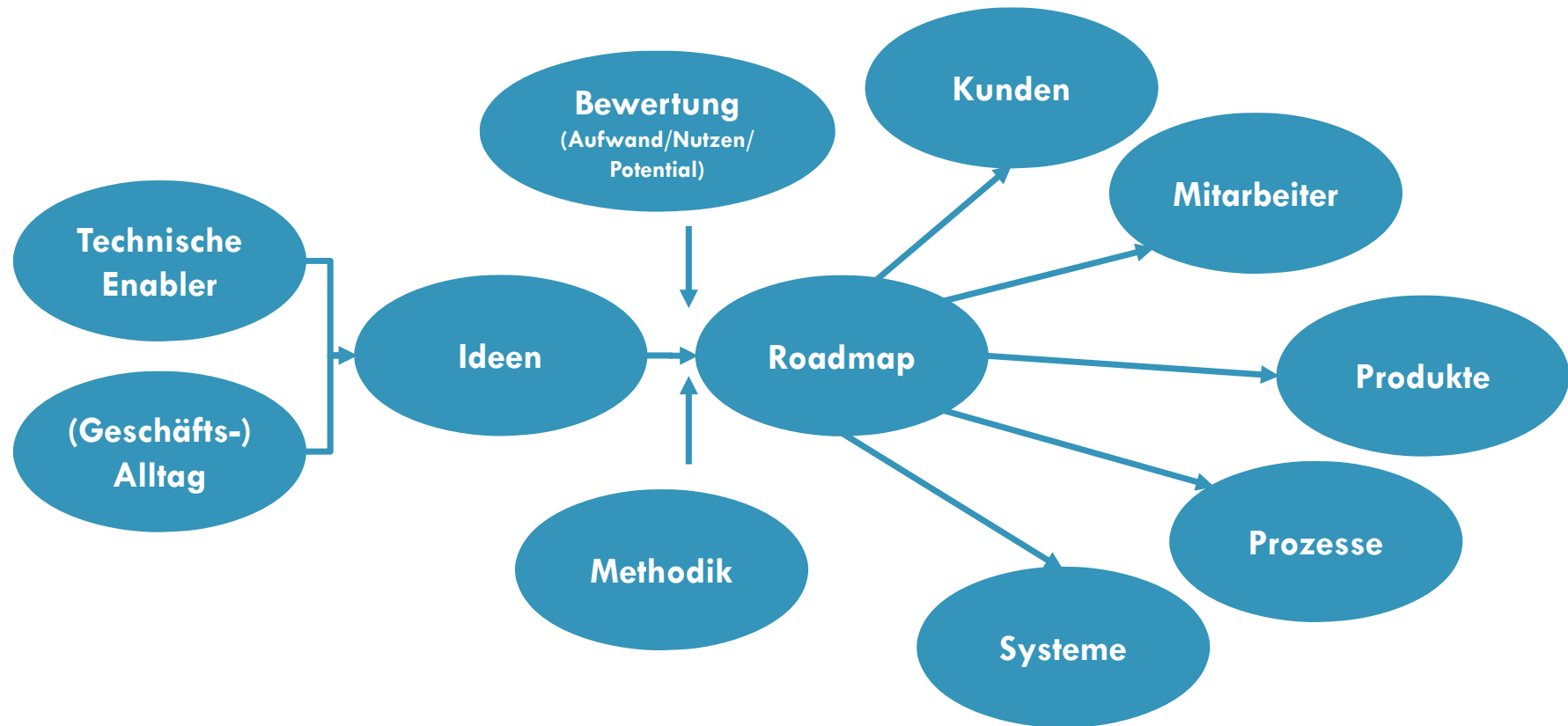


«THINK BIG» - «START SMALL»

DIE MEISTEN STRATEGISCHEN INITIATIVEN SCHEITERN, WEIL SIE ZU GROSS GERATEN SIND UND ANGST MACHEN. DAS DARF ABER KEIN GRUND SEIN, ANGST VOR DER DIGITALISIERUNG ZU HABEN. WIE SCHON IM BEREICH ECOMMERCE HAT EINE «BLASE» NACHHALTIGE UND GEWINNBRINGENDE LOESUNGEN HERVORGEBRACHT. DIE ECHTEN GEWINNER WAREN ABER NICHT DIE «FIRST MOVER» SONDERN DIE «LERNFAEHIGEN» UND «GEISTREICHEN». ES IST DAHER SINNVOLL, BEIM THEMA «DIGITALISIERUNG» AUCH KLEINER ZU DENKEN UND TAKTISCHE PROJEKTE ZU REALISIEREN. LIEBER «KLEIN UND VIEL» STATT «GROSS UND OHNE ERGEBNIS».



ELEMENTE EINER DIGITALISIERUNGSSTRATEGIE



EINIGE KRITISCHE ANMERKUNGEN:

- **Verankerung im «Alltag»:** Die Mehrheit der erfolgreichen «Digitalisierungs-Ideen» lassen sich schlicht mit dem Begriff «clever» beschreiben. Sie sind einfach verständlich und im Alltag verankert.
- **Bewertung:** Für die Bewertung reicht eine klassische Wirtschaftlichkeitsrechnung nicht aus. «Digitalisierungs-Ideen» verweigern sich häufig einer rein sachlichen Betrachtung und Bewertung.
- **Methodik:** Die klassischen phasenorientierten Projektmethoden sind in vielen Fällen zu kompliziert und neigen zu «langen» Projektrealisierungszeiten. Wichtig ist, dass die eigene Organisation «fit» wird und aus der Realisierung lernt. Ein Ansatz kann hier eine Periodenvorgabe sein, z.B. «Jedes Quartal eine digitale Innovation».



PROBLEM DES RICHTIGEN FOKUS: BEISPIEL RETAIL - POS VS. POE*



TECHNOLOGIE

EMOTION

KUNDENNUTZEN

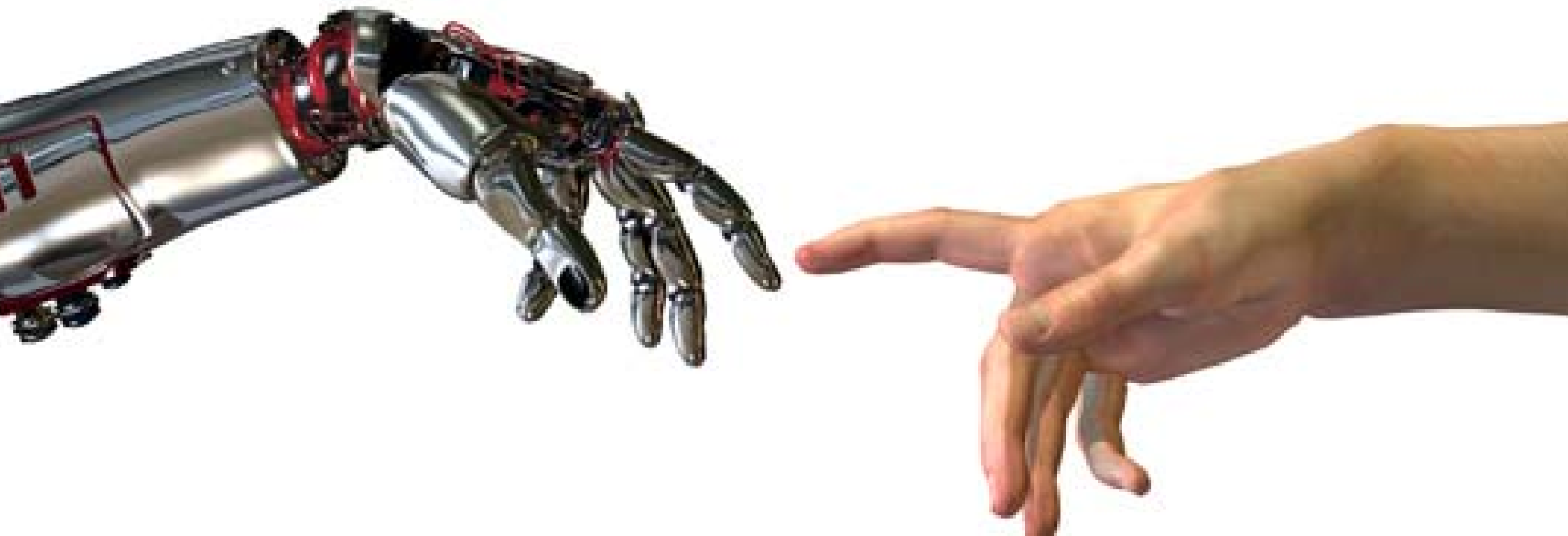
*Point of Emotion



BEISPIEL RETAILER

- Ausgangslage:
 - Ablösung veraltetes Filial-MDE (Technischer Auslöser)
 - Auflösung Filial-Backoffice (Organisatorisches Ziel)
- Realisierung
 - Entscheid für ein marktgängiges Android-Smartphone
 - Ergänzung mit einem professionellen Barcode-Leser
 - Gliederung der geplanten Funktionalität in:
 - Ablöse-Funktionen altes MDE: alter Funktionsumfang, deutlich abgespeckt, div. Funktionen zusammengeführt
 - Neue-Funktionen: Themenliste mit 40 neuen Funktionen. Diese wurden priorisiert und in Pakete von 1-3 «Apps» gegliedert, die quartalsmässig «released» werden
 - Klare Trennung zwischen «SOLL»-Funktionen und «MÖGLICHKEITEN»





MEHR ALS NUR EIN SPIEL: DIE NEUE ROLLE DER MITARBEITER IN DER DIGITALISIERTEN WELT UND DIE FOLGEN FÜR DAS CHANGE MANAGEMENT

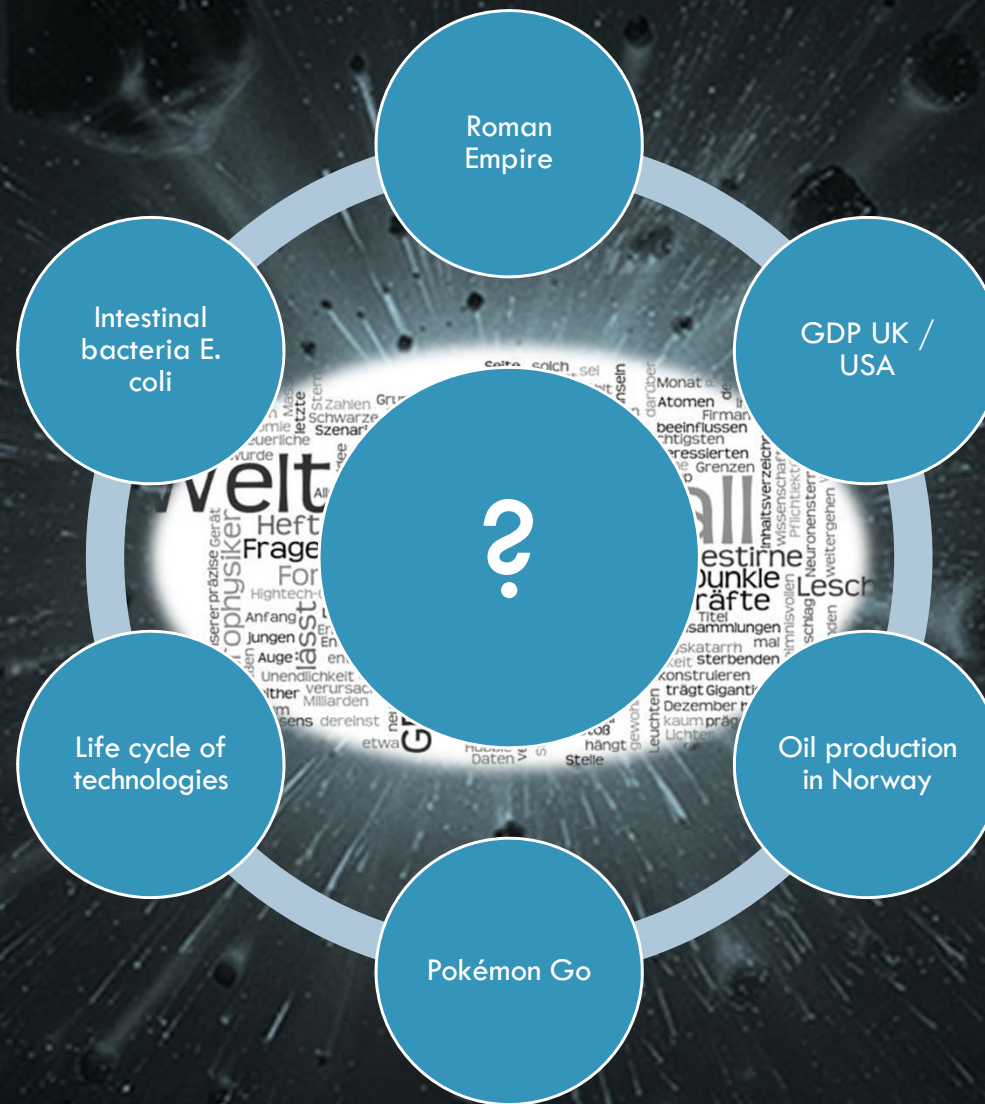
i2s Praxis-Seminar
«DIGITALISIERUNG»
14.11.2016



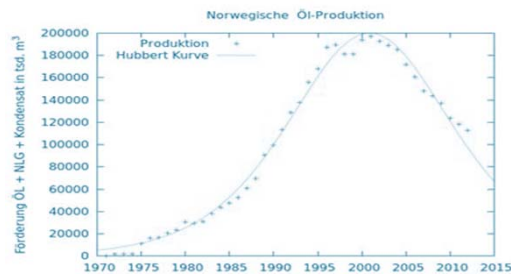
AM ANFANG WAR DAS NICHTS

Dann, vor ca. 14 Milliarden Jahren ...

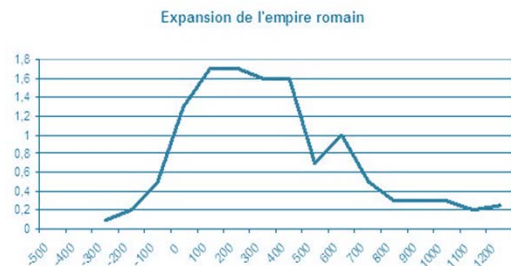




BEISPIELE VON ENTWICKLUNGS- UND WACHSTUMSKURVEN

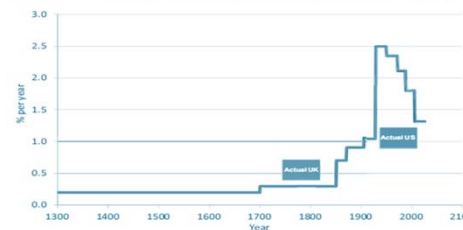


Quelle: https://de.wikipedia.org/wiki/Globales_%C3%96l%C3%B6rdermaximum

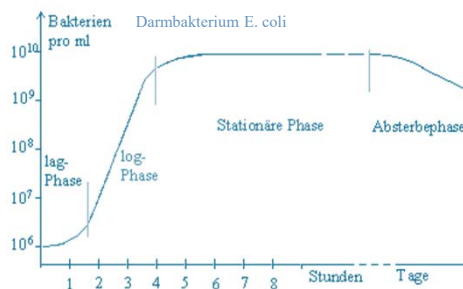


Quelle : <http://arnauddc.blog.lemonde.fr/2009/10/31/ameliorons-le-rendement/>

Figure 1 Growth in real GDP per capita, 1300-2100

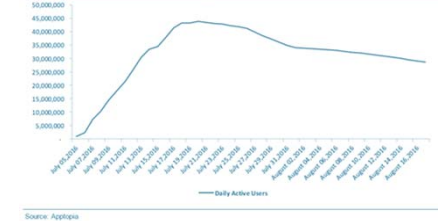


Quelle <http://blog.tagesanzeiger.ch/nevermindthemarkets/index.php/10963/das-drohende-ende-eines-zeitalters/>

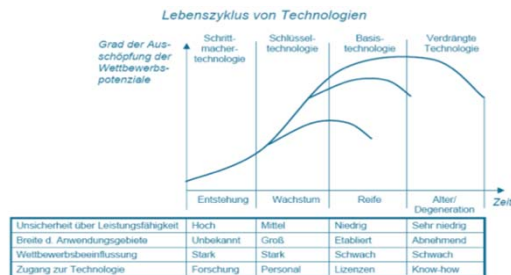


Quelle: <http://www.mallig.eduvinet.de/bio/Repetitio/Bbgenet.html>

Figure 1: Pokémon Go Worldwide Daily Active Users



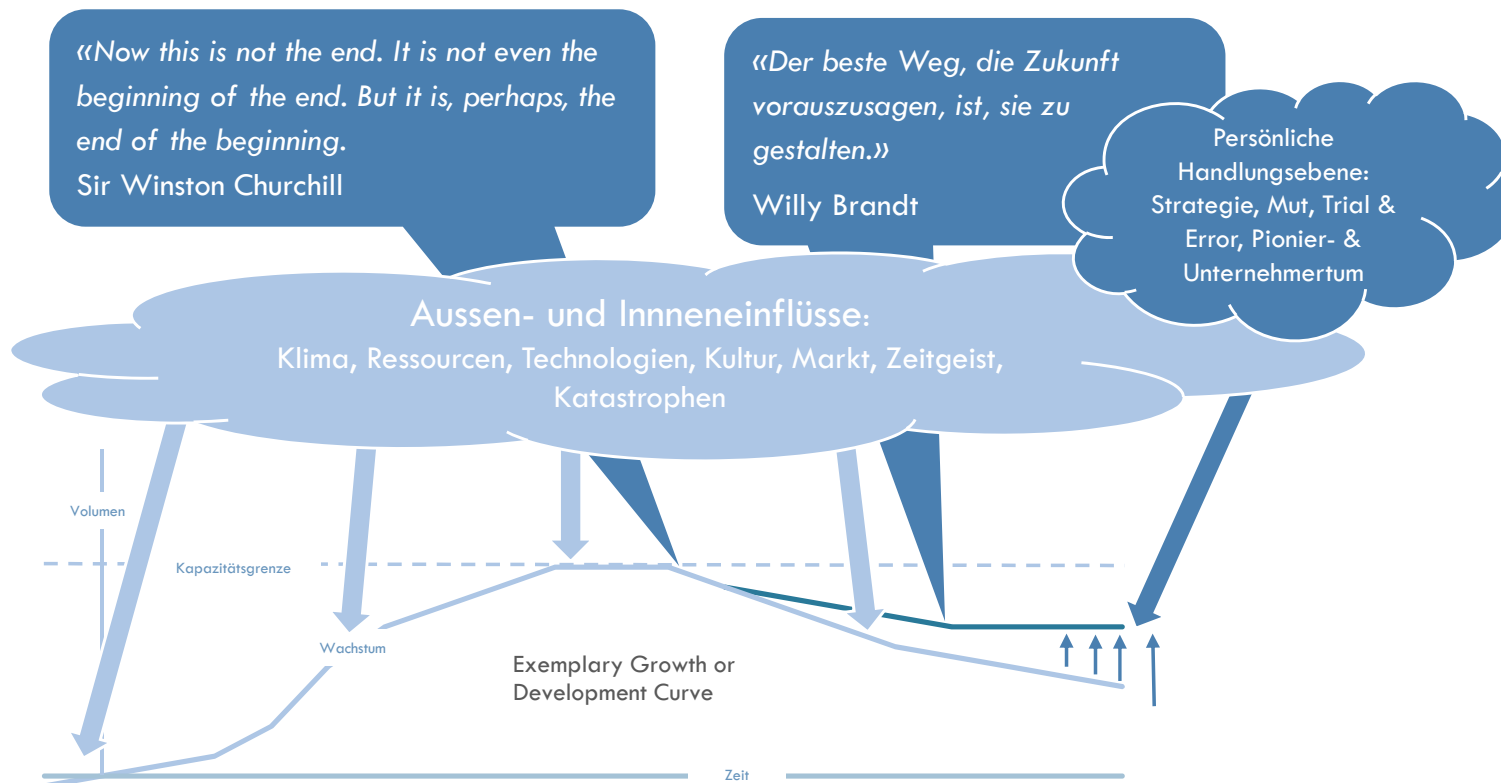
Quelle: <http://www.bloomberg.com/news/articles/2016-08-22/these-charts-show-that-pokemon-go-is-already-in-decline>



Quelle: <https://fritzmayer85.wordpress.com/page/2/>



TIPOLOGIE VON ENTWICKLUNGS- UND WACHSTUMSKURVEN



ZWISCHENFAZIT

Was es heute nicht gibt kann morgen faktische Realität sein

Konkrete Entwicklung und Wachstum sind grundsätzlich unwahrscheinlich und mit Sicherheit begrenzt

Entwicklung und Wachstum können aber grundsätzlich mutieren und sich ggf. anpassen (Evolution)

Ausseneinflüsse sind entscheidend – für Entwicklung und Niedergang



DIGITALISIERUNG?

War da was, das mit meinem Leben zu tun hat?



Hype-Themen neigen dazu, weit unter den Erwartungen zu bleiben – nicht zuletzt auch, weil sie vor allem von “Nicht-Betroffenen” gepusht werden:

- Forscher & Berater
- Weiterbildungsfanatiker in Grossunternehmen

Und weil der Faktor Mensch mehr oder weniger mitspielt

Warum eine Bohrmaschine kaufen, die man sich beim Nachbarn ausleihen kann? Das war die Idee hinter der Sharing Economy im Internet. In der Praxis gab es bald Probleme.

Text Sarah Kessler

Illustration Alessandro Gottardo

Nicht Geldnot oder Misstrauen verursachten den Niedergang der Sharing Economy, sondern die Trägheit der Menschen.

Zwischen der Begeisterung für die Sharing-Plattformen und ihrer Nutzung klaffte eine fatale Lücke.

ging fatale Lücke

- Die Digitalisierung bringt eine enorme Quantität mit sich
- Fakten spielen in der Menge und im Zeitraffer oft eine untergeordnete Rolle
- Dagegen sind intuitive Gefühle und Meinungen von zentraler Bedeutung
- Die kurzen Artikel sind oft nur Bruchteile so lang, wie das Kommentar-Bashing, Sekunden später

Jeder kann jederzeit, zu allem etwas sagen



US-Wahl

Der wahre Trump: Er will drei Millionen abschieben

W DIE WELT



Schweiz



Unterhaltung

"Geschmacklos": Fans entsetzt von Pocher als Trump

16 prominenten Kandidaten tanzten, zwölf schafften es ins Halbfinale: Bei der neuen ProSieben-Show „Deutschland tanzt!“, die Germany's next Topmodel Lena Gercke (28) moderiert, ging es am gestrigen Samstag (12. November) hoch her. Unter den Promis versuchten sich unter anderen Magdalena Brzeska (38)...

B BUNTE.de



Unterhaltung

Andrea Berg, Wendler & Co.: So heißen die Schlagerstars wirklich

promipool.de



Unterhaltung

Obergösgen, SO >

 **4°C** Bewölkt
60.0%

So	Mo	Di	Mi	Do
				
5° -1°	4° -1°	4° 2°	9° 7°	11° 8°

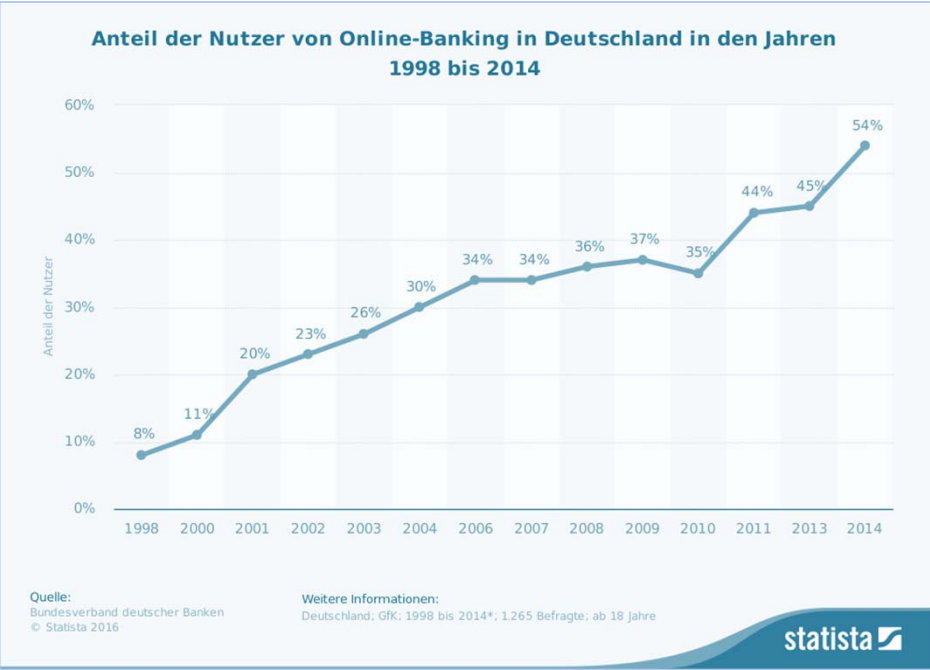
Daten von Foreca | Aktualisiert vor 5 Min.

Super League >

 GZÜ	19. Nov 17:45 CET	 FCT
 BAS	19. Nov 20:00 CET	 VAD

- Jederzeit online
- Jederzeit erreichbar
- Auf unzähligen Kanälen

Und ehe ich mich versehe, mache ich die Arbeit meiner Bank für mich ...



90 Prozent

aller Transaktionen des einfachen Zahlungsverkehrs wickeln Kunden online oder mobil ab.



60 Prozent

der Kunden wollen mit ihrer Bank über verschiedene Kanäle hinweg interagieren.



43 Prozent

der Kunden kommen nur noch einmal pro Jahr in die Filiale.



27 Prozent

der Kunden wählen ihre Bank primär nach dem digitalen Angebot aus. Bei den unter Dreißigjährigen gilt das für die Mehrheit.

ZWISCHENFAZIT

Hype-Themen neigen dazu, weit unter den Erwartungen zu bleiben:

- nicht zuletzt auch, weil sie vor allem von “Nicht-Betroffenen” gepusht werden
- und weil der Faktor Mensch mehr oder weniger mitspielt

Trotzdem setzt sich immer wieder etwas durch:

- Die Digitalisierung wirkt massiv auf die Gesellschaft zurück (Kultur, Struktur, Verhalten, etc.)
- Innovationszyklen werden kürzer, die Märkte wachsen zusammen, Technologien werden billiger, die Usability intuitiver, die Opportunitäten vielfältiger



PROBLEME MIT DER DIGITALISIERUNG?

Nicht alle sind „Digital Natives“ – Wie mache ich aus denen, die auf der anderen Seite des „Digital Divide“ stehen, wenigstens „Digital Immigrants“



SPANNUNGSFELD MENSCH-MASCHINE



MENSCH — MASCHINE: HEUTE (NOCH) ZWEI UNTERSCHIEDLICHE SYSTEME

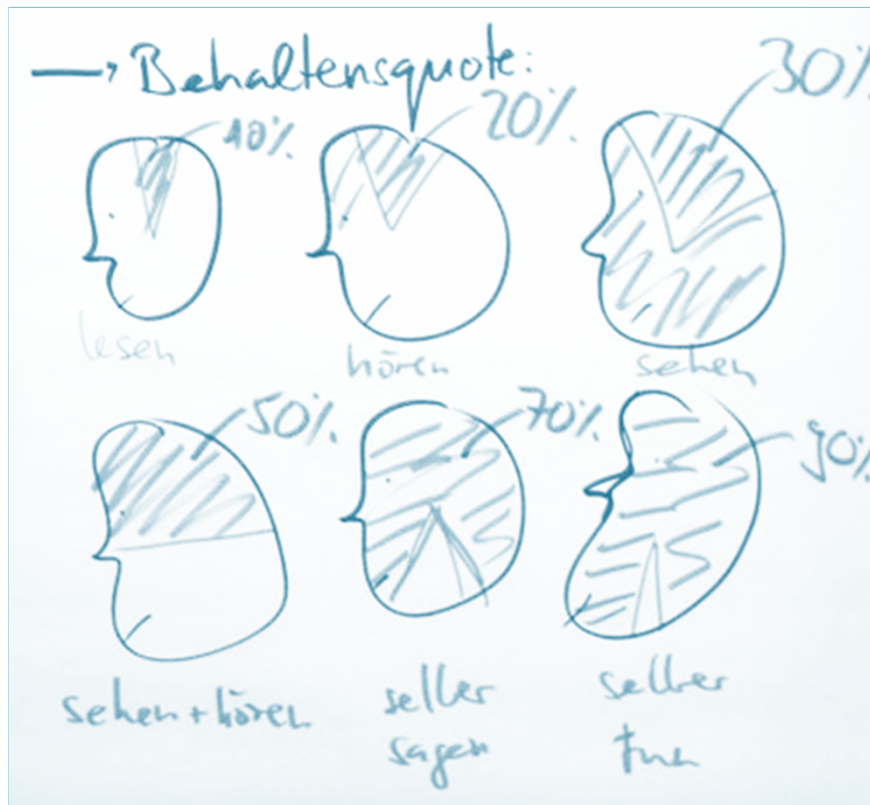
GEHIRN	+	-	Computer	+	-
Ungenau	Fehler-tolerant / flexibel	Täuschbar	Genau	Nicht täuschbar	Fehler-intolerant / unflexibel
Sprunghaft und Bildhaft	Kreativ	Nicht konstant	Linear	Konstant	In sich gefangen
Parallele Datenverarbeitung	Generalisierung von Information	Überforderung durch Details / Volumen	Serielle Datenverarbeitung	Detailverarbeitung von Information / Volumen	Kein Zusammenhang



Beim menschlichen Lernen müssen möglichst viele Sinne angesprochen werden. Je mehr Sinne involviert sind, desto dichter ist die Vernetzung der Inhalte. Und desto tiefer ist die Verankerung des Wissens. Man kann also mehr Gelerntes „behalten“.



HERAUSFORDERUNGEN LERNEN IN DER DIGITALEN WELT



Digitale Welt:

- Nicht Kontext- und Situationsbezogen
- Wenig Übung und Wiederholung
- Wenig Verbindung von rechter und linker Hirnhälfte

Folgen:

- Postfaktische Realitätsbeurteilung
- Schnelle, intuitive Konzepte
- Wenig verstehen und begreifen, viel Ausprobieren
- Wenig Struktur, viel Kreativität



DIGITAL NATIVES, DIGITAL DIVIDE UND DIGITAL IMMIGRANTS

Was ist ein Digital Native?

Worin unterscheidet sich ein Digitaler Immigrant von einem Digitalen Native?

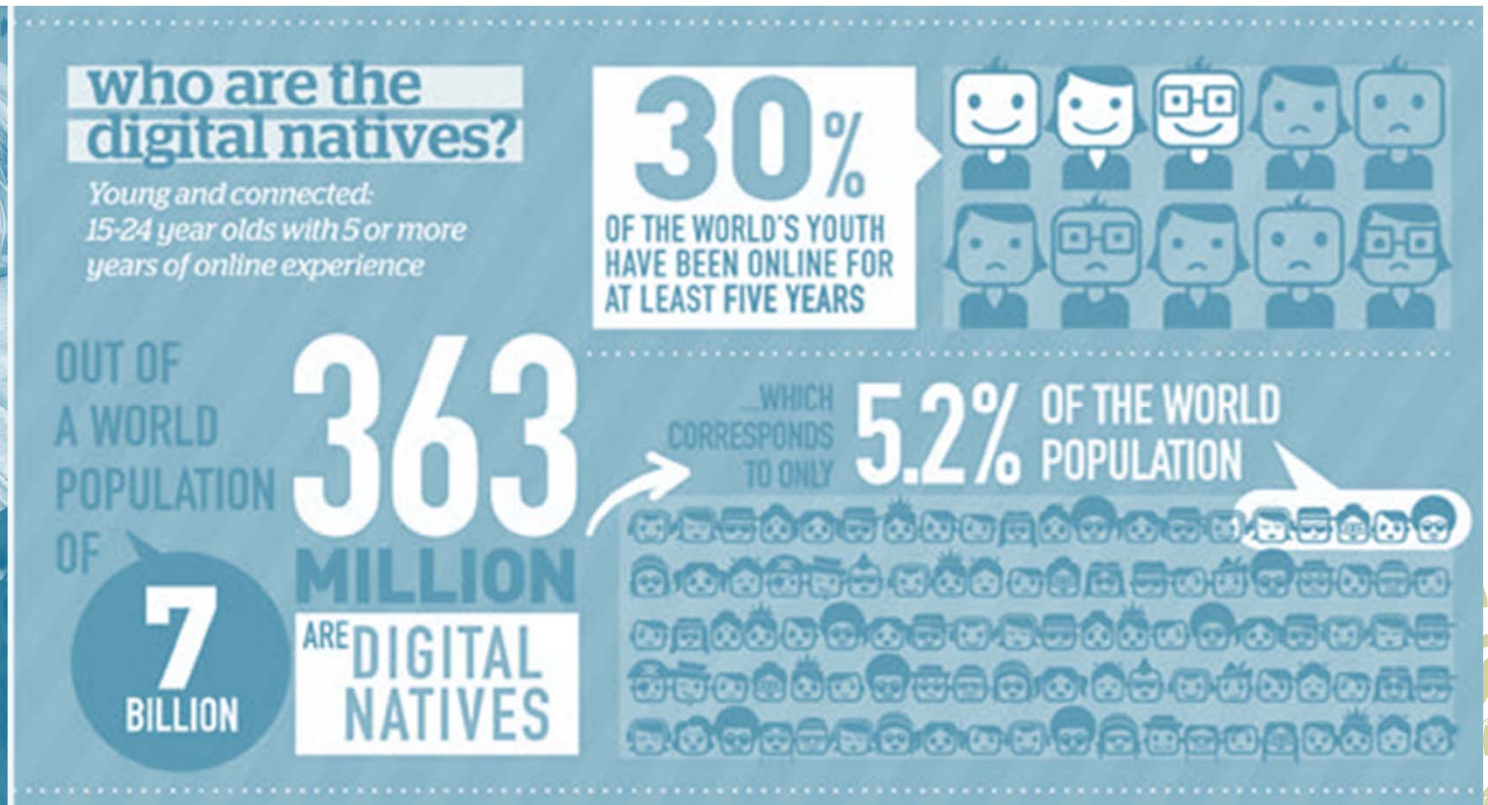
Wie bekomme ich die Digital Immigranten, die Menschen, die auf der anderen Seite des Digital Divide stehen dazu, den Schritt über die Kluft zu wagen?

Was sollten „Digital Natives“ noch lernen, damit Sie „Business Kompatibel“ sind?

Praxisbeispiele für Stolpersteine auf unterschiedlichen Organisationsebenen



DIGITAL NATIVES



Quelle: Edudemic on Pinterest

WAS IST EIN DIGITAL NATIVE?

Es ist die erste Generation, welche von klein auf mit der neuen Technik des **digitalen Zeitalters aufgewachsen** ist.

Computerspiele, E-Mails, Internet, Mobiltelefone und Instant Messaging sind **integrale Bestandteile ihres Lebens**, sie wurden schon früh damit **sozialisiert**.

Diese **allgegenwärtige Ausstattung** und die **massive Interaktion** damit führt zu einem **anderen Denken, anderen Denkmustern** und zu einem **fundamentalen Unterschied, Informationen zu verarbeiten**.

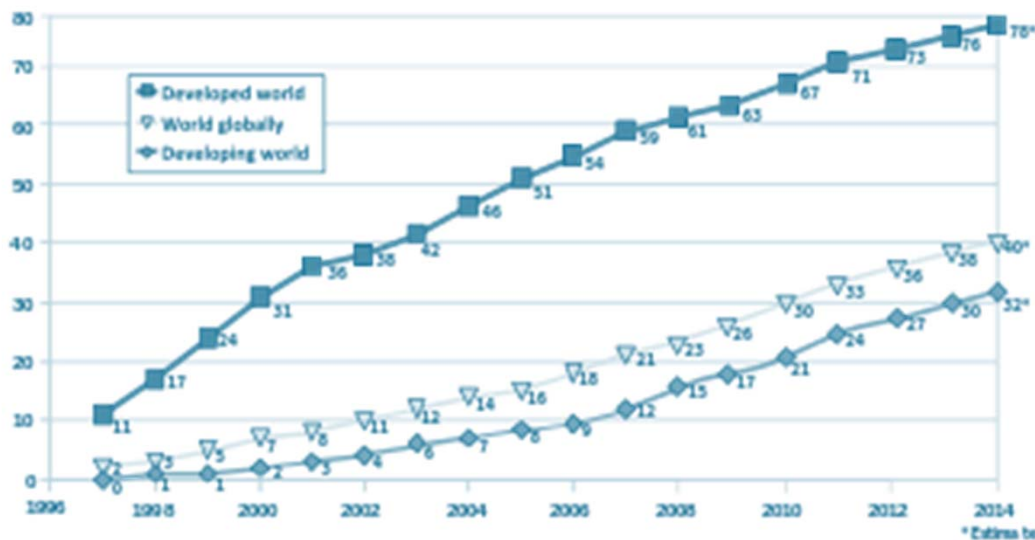
Sie sind gewohnt, **Informationen sehr schnell zu empfangen**, sie lieben es, **parallel in Multitasking** zu arbeiten, sie **ziehen die Grafik dem Text vor** und funktionieren am besten, wenn sie **vernetzt** sind.

Sie gedeihen bei **sofortiger und häufiger Belohnung** und haben **wenig Ausdauer** bzw. sind **wenig Frust- und Konfliktresistenz**

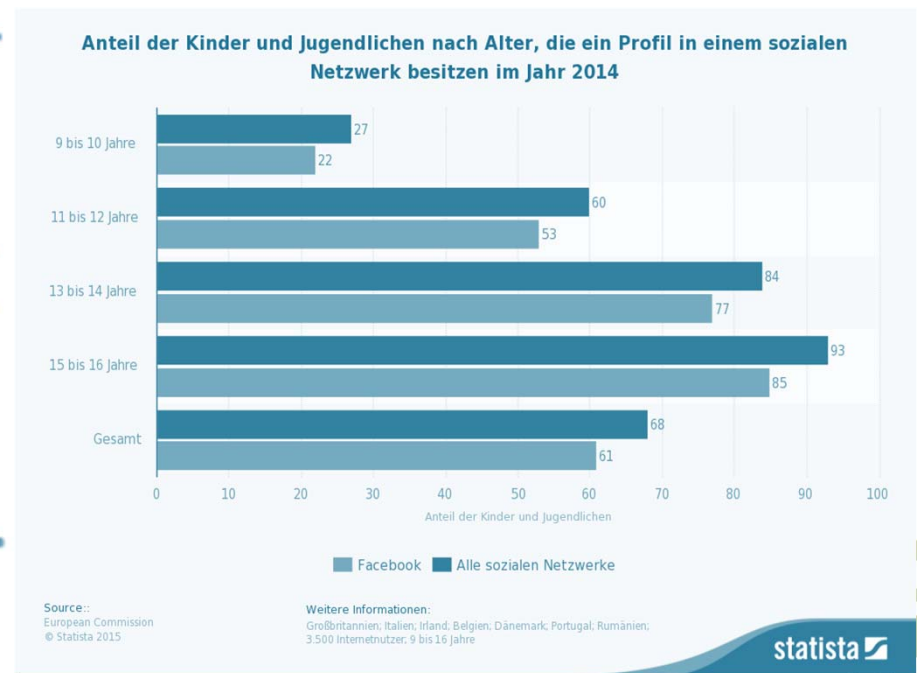
Quelle: Sehr frei nach Wikipedia



TROTZ STEIGENDER INTERNETNZUTZUNG – DIGITAL IMMIGRANTS BLEIBEN VORERST



Anzahl Internetbenutzer pro 100 Einwohnern zwischen 1997 und 2013 nach Angaben der Internationalen Fernmeldeunion (ITU).



Digital Natives machen vorerst noch überwiegend Praktika. Die Generationenübergang wird fließend und je nach Unternehmensebene unterschiedlich sein.

WORIN UNTERSCHIEDEN SICH DIGITALER IMMIGRANTEN VON DIGITALEN NATIVES?

Multi Ressourcen Multitask

Multimedia

Bildlichkeit

Paralleles
Denken



Single Task

Sequentielles
Denken

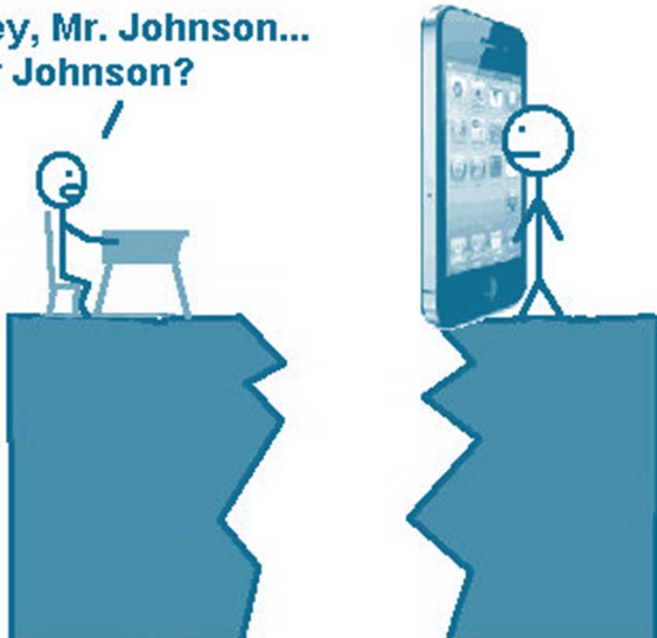
Limitierte
Ressourcen

Textlichkeit



WIE BEKOMME DIGITALE IMMIGRANTEN ÜBER DEN DIGITAL DIVIDE?

Hey, Mr. Johnson...
Mr Johnson?



Quelle: pixmule.com

Wichtig: der Native kann nicht das Vorbild für den Immigranten sein.

- Andere Gehirn und Denkstrukturen
- Andere Lern- und Arbeitskultur
- Andere Formen der Empathie und andere Kanäle der intrinsischen Motivation
- Anderer Zugang Hierarchie und anderes Team Verständnis



WIE KANN CHANGE MANAGEMENT DEN DIGITALEN IMMIGRANTEN BEWEGEN

Abholen / ernst nehmen

- Auf Augenhöhe begegnen
- Vorbehalte ernst nehmen, die kritischen Themen ansprechen



Personalentwicklung / Qualifizierung

- Spielerisches heranzuführen, ausprobieren, Diskutieren
- Den grossen Zusammenhang, das Big Picture der Veränderungen erklären



Fordern in gesundem und verdaulichem Mass

- Dynamik und Digitalisierung bietet Chancen und ist spannend, aber nicht jeder Hype wird mitgemacht
- Betriebswirtschaftlich sinnvolles und organisatorisch Machbares in den Fokus
- Machbare Etappierung



- Vermeiden von « JEKAMI Plauderstunden»
- Aushalten von kritischen Fragen
- Stänkerer in die Schranken weisen



- Fehlende Zeit
- Fehlendes Bewusstsein interne Linienführung



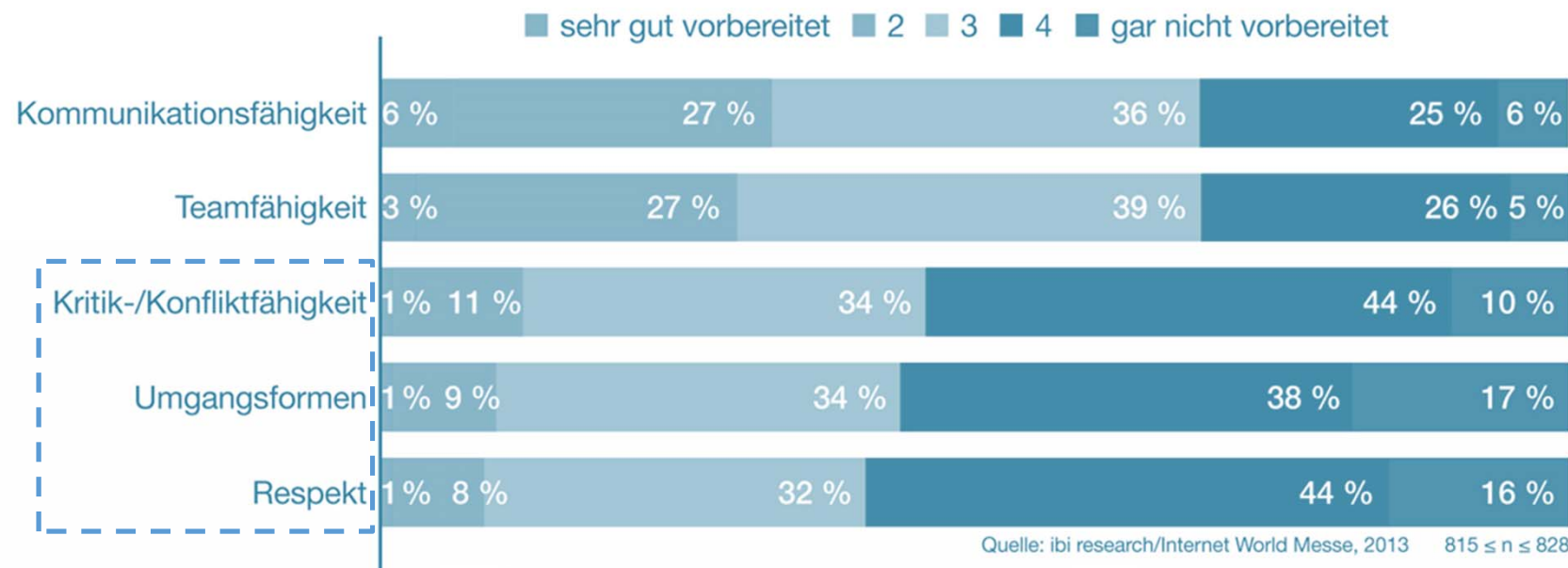
- Gefahr des Verbrennens einzelner Mitarbeiter
- Ohne ein Gewisses Mass an Routine und Struktur verliert sich das Individuum: gesundheitlich, geistig und emotional



WAS SOLLTEN „DIGITAL NATIVES“ NOCH LERNEN, DAMIT SIE „BUSINESS KOMPATIBEL“ SIND?

Vorbereitung von Jugendlichen auf die Arbeitswelt

Bitte bewerten Sie, wie die jetzt heranwachsende Generation Jugendlicher hinsichtlich folgender Kriterien auf die Arbeitswelt vorbereitet ist.



HERAUSFORDERUNGEN DIGITALISIERUNG AUF UNTERSCHIEDLICHEN ORGANISATIONSEBENEN

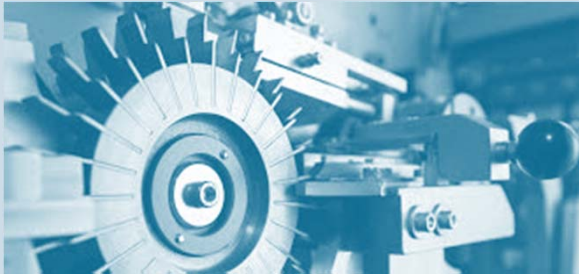
Anspruchsgruppe	Vermehrte Anforderung	Herausforderung Change	Risiko Herausforderung Change
Geschäftsführung / Top Management	• Unternehmerisch • Thinking out of the Box • Weniger inhaltliche Involvierung	mittel-gross	Extrempositionen: • «Verschlafen» vs. • «Hypen»
Linienführung	• Neue Art Mitarbeiter • Andere Art der Mitarbeiterführung	gross	• Co-Betreuung von Digital Natives und Immigrants
Sachbearbeiter	• Neue Hilfsmittel • Weniger klare Strukturen, Dauerverfügbarkeit • Weg vom “Fließband” hin zu Expertise	gross	• Verlust von Mindestmass an Routine bzw. verbrennen im Aktionismus und in der Dauererreichbarkeit • Grosser Druck zur Dauernden Veränderung, Weiterbildung, Neuerfindung, etc.
Lieferant	• Noch mehr Integration in die Kunden-Supply Chain	mittel	Geringes Risiko
Kunde	• Personalisierung • Hochverfügbarkeit • Dauerempfänglich	gering	?



PRAXISBEISPIELE FÜR STOLPERSTEINE

Praxisbeispiel / Case	Ziele Digitale Transformation	Ergebnis und Stolpersteine
 • Universität, Hochschule • Release Wechsel SAP FI / CO • IT-Zugang für über 3000 User mit unterschiedlichster IT-Kompetenz	Neu alle User-Gruppen ans System: • Institutssekretariat • Assistenten • Professoren • Fachmitarbeiter Zentrale Dienste Reduktion von Doppeleingaben und integrierte Finanzdaten	Positives Gesamtergebnis: • Release Wechsel SAP FI / CO hat funktioniert • Ziel der integrierte Finanzdaten wurde erreicht • Etliche Usergruppen (z.B. Assistenten und Fachmitarbeiter) konnten den Schalter nur "umlegen" Stolperstein / Problem: • Einige Professoren weigerten sich an den Informationsveranstaltungen und Schulen teilzunehmen • Einige ältere Institutssekretärinnen waren zu Beginn komplett überfordert (sahen aus, als wären sie zum ersten mal vor so einem "sogenannten" Computer)

PRAXISBEISPIELE FÜR STOLPERSTEINE

Praxisbeispiel / Case	Ziele Digitale Transformation	Ergebnis und Stolpersteine																
 • Neue Service Konzepte Maschinen- / Anlagenbau (Verpackungstechnik) • Integration Sensoren zur Temperaturmessung Schweissklingen in Maschinen-Steuerung	Big Data, Deep Learning, Unstrukturierte Ansätze ↓ <table><tr><th>Service Typ</th><th>Correctiv</th><th>Preventive</th><th>Predictive</th></tr><tr><td>Auslöser</td><td>Panne</td><td>Geplante Revision</td><td>Digitale Überwachung</td></tr><tr><td>Zustand Maschine</td><td>Stillstand</td><td>Stillstand</td><td>In Betrieb</td></tr><tr><td>Ziel</td><td>Maschine wieder in Betrieb</td><td>Betriebsgarantie für def. Zeitspanne</td><td>Frühzeitige Identifikation von Anomalien</td></tr></table>	Service Typ	Correctiv	Preventive	Predictive	Auslöser	Panne	Geplante Revision	Digitale Überwachung	Zustand Maschine	Stillstand	Stillstand	In Betrieb	Ziel	Maschine wieder in Betrieb	Betriebsgarantie für def. Zeitspanne	Frühzeitige Identifikation von Anomalien	Technologische Hilfsmittel funktionieren: • Messdaten können verarbeitet werden • Unstrukturierte Anomalien werden frühzeitig erkannt • Monitoring insgesamt funktioniert Stolperstein / Problem: • Durch globale Verteilung der Maschinen und die reduzierten Service Hubs sind die Servicetechniker nur bedingt in der Lage, zeitnah zu reagieren
Service Typ	Correctiv	Preventive	Predictive															
Auslöser	Panne	Geplante Revision	Digitale Überwachung															
Zustand Maschine	Stillstand	Stillstand	In Betrieb															
Ziel	Maschine wieder in Betrieb	Betriebsgarantie für def. Zeitspanne	Frühzeitige Identifikation von Anomalien															

PRAXISBEISPIELE FÜR STOLPERSTEINE

Praxisbeispiel / Case	Ziele Digitale Transformation	Ergebnis und Stolpersteine
 • Facility-Management • Gruppenweite Einführung eines einheitlichen ERP-Systems	• Aktives Nutzen des Change-Hebels der aus dem Grossprojekt entsteht, um potentiale disruptiver Technologien und Themen fürs eigene Geschäft zu reflektieren • Ziel des Top Managements war, die eigene Linienführung mittels “verrückter” Ideen bzw. Beispielen, aus anderen Branchen “wachzurütteln” • Um dieses strategische Brainstorming im Sinne von Out of the Box zu lancieren mit externen ein Workshop durchgeführt	“Angst vor der eigenen Courage” Bevor die Thematik im Workshop richtig ausgeschlachtet und Wirkung entfaltet werden konnte, wurde das Thema vom Top Management in mit den Einleitungssätzen “ausgebremst”: • “Die folgenden Beispiele” sind natürlich nicht vergleichbar mit unserem Geschäft” • “Unser Geschäft verändert sich nur langsam” Etc.



FAZIT

Entwicklung und Veränderung gibt es so oder so

Besser, aktiver Pacemaker sein, als zum Spielball werden und trotzdem nicht jeden Hype mitmachen

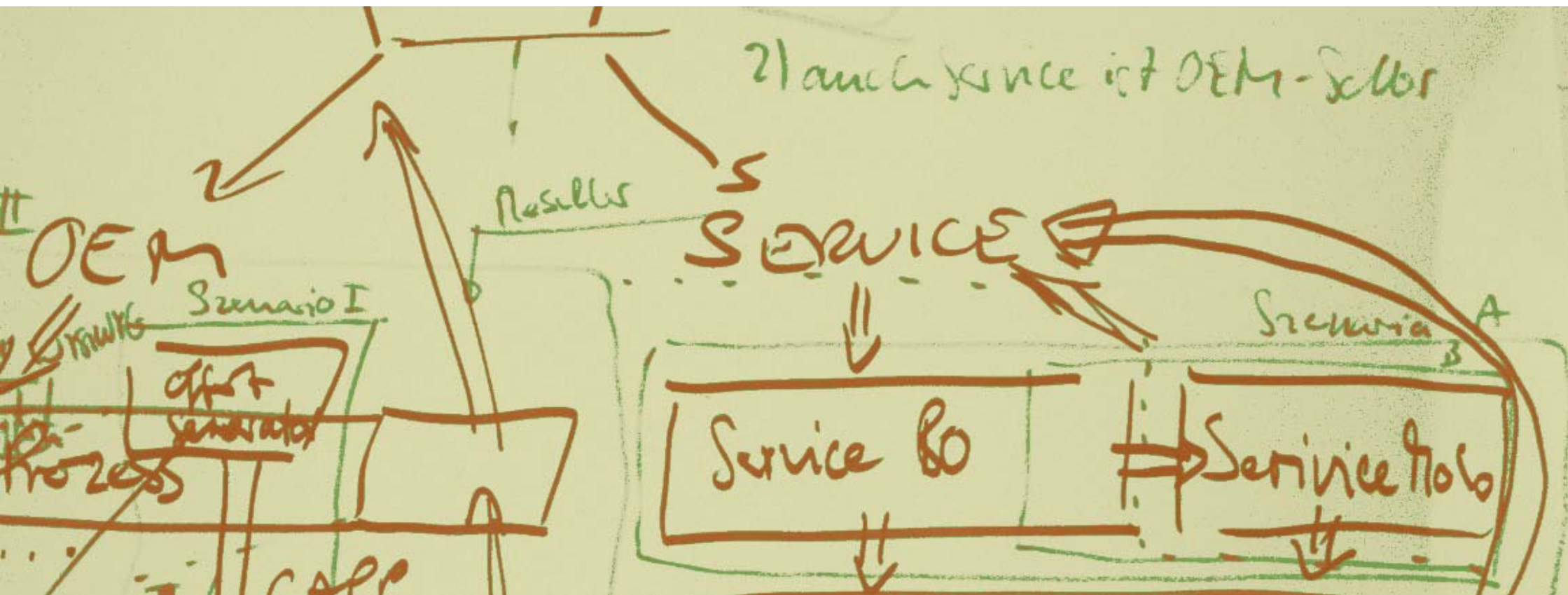
Die Digitalisierung verändert teils tiefgreifend unsere Alltagswelt, unsere Kultur, unser Denken und somit unser Konsum- und Arbeitsverhalten

Vorerst grösste Herausforderung im Change Management wird die Co-Betreuung von Digital Natives und Digital Immigrants sein, die unterschiedlicher nicht sein könnten

Da der Anteils Natives in den Firmen wachsen wird: Strukturen einrichten und technologische Hilfsmittel einsetzen, die möglichst mit dem Alltagsleben verschmelzen

So lange die Mitarbeiter noch keine Maschinen sind: beibehalten eines gesundes Masses an analoger Struktur und digitalem Funkloch





**DER «DIGITAL ASSET MANAGER»: WIE MUSS SICH
DIE IT RICHTIG AUFSTELLEN, UM IHRER ROLLE
ALS «DIGITAL LEAD» GERECHT ZU WERDEN?**

i2s Praxis-Seminar
«DIGITALISIERUNG»
14.11.2016



POSITIONIERUNG DER IT

**«LAUT GARTNER
RESEARCH
RAPPORTIEREN GUT
80% DER
„DIGITALISIERUNGS-
VORDENKER“ IM
UNTERNEHMEN AN DAS
MARKETING!»**

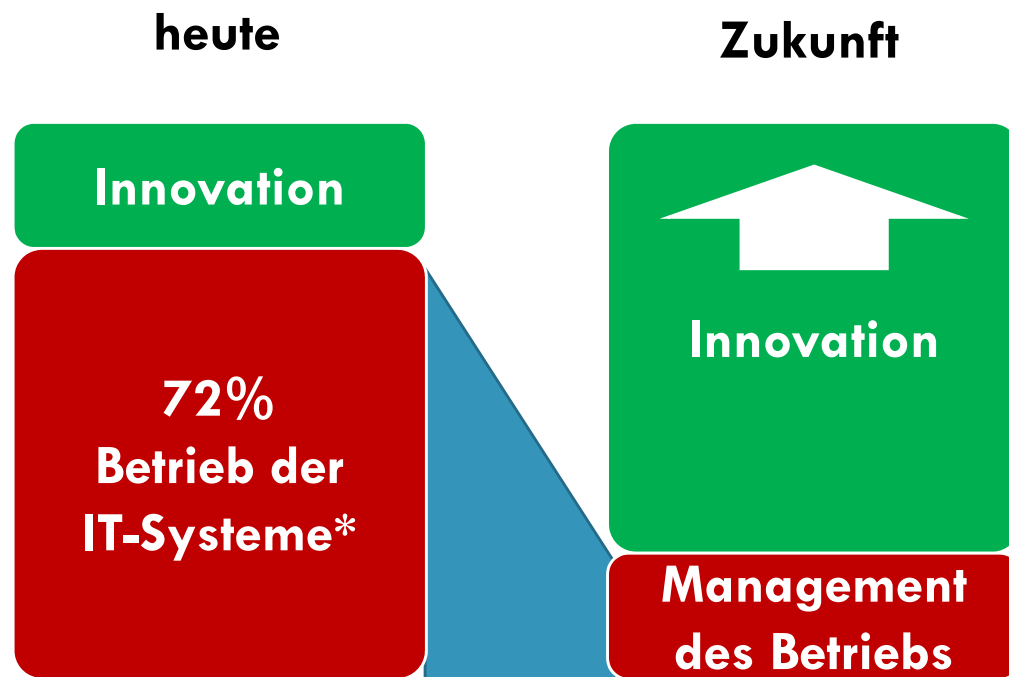


DIE HERAUSFORDERUNG

- **Die IT im Unternehmen ist die Stelle mit der grössten Technologie-Kompetenz**
- **Die IT im Unternehmen ist die Stelle mit der grössten übergreifenden Prozesskompetenz**
- **Die IT muss sich als «Digitaler Vordenker» im Unternehmen positionieren**
- **Die IT muss «Aufräumen», um ihrer neuen Rolle gerecht zu werden**



VORRAUSSETZUNG: SPIELRAUM UND ZEIT FÜR INNOVATIONEN GEWINNEN



*Quelle: Forrester 2013



REIFEGRADMODELL FÜR DIE IT-ABTEILUNG

Die IT greift neue Technologien auf und zeigt auf, wie diese die Prozesse und neue Geschäftsmodelle unterstützen können.

Die IT wird zum **«digitalen Vordenker»**

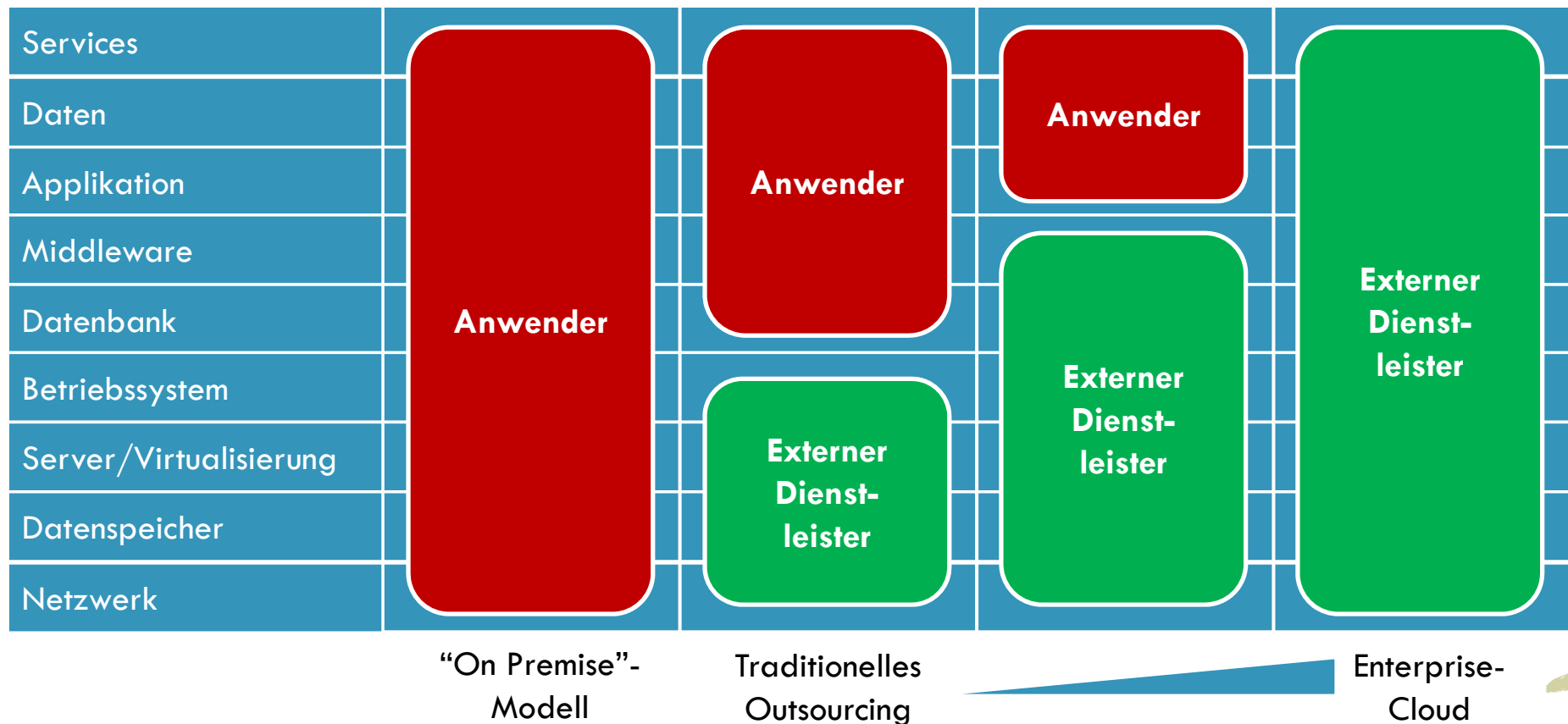
Die zunehmende **Vernetzung** und **Spezialisierung** wird zu einer wichtigen Grösse. Die IT wird zum «Generalunternehmer» in Sachen Prozess-Infrastruktur

Anpassungsfähigkeit gewinnt an Bedeutung. Neben Effizienz wird Flexibilität zu einer wichtigen Grösse.

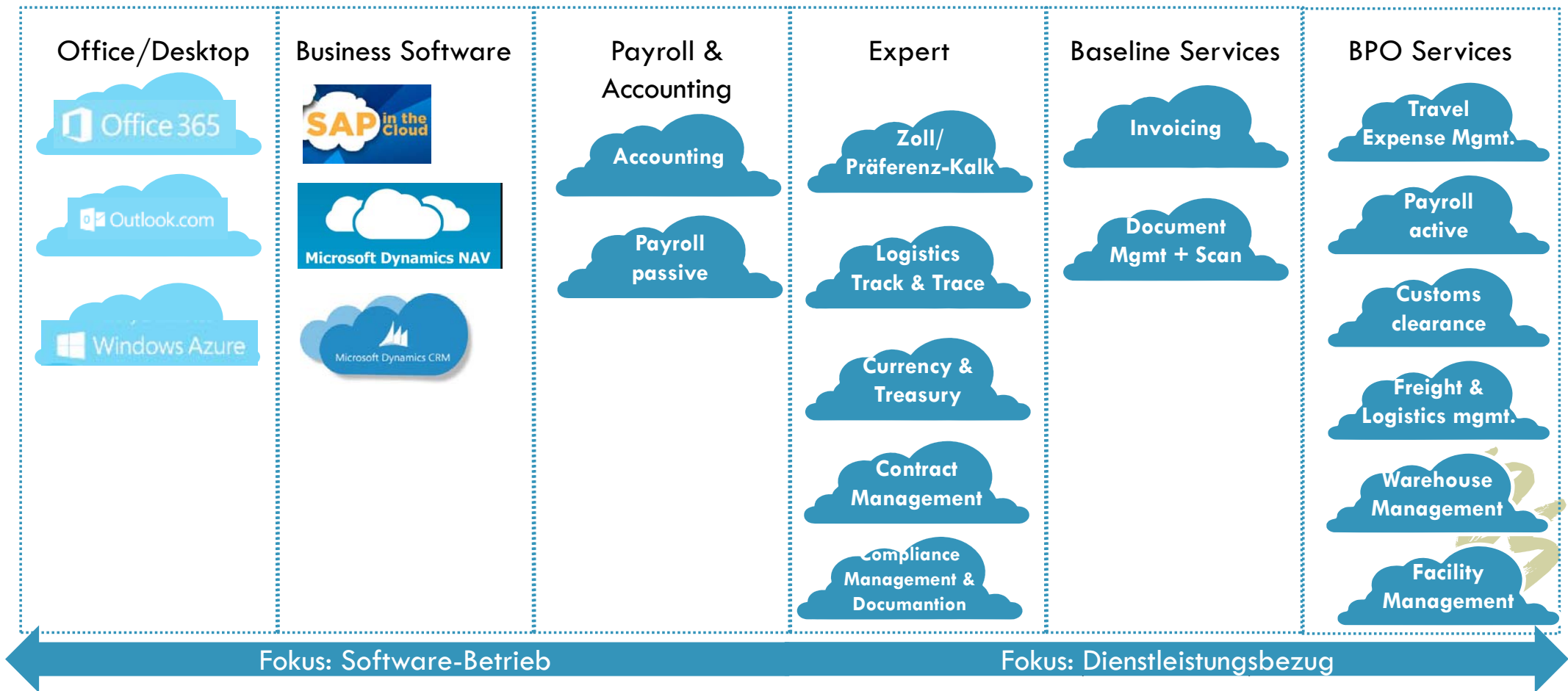
Effizienz der eigenen Prozesse steht im Vordergrund. Die Effektivität der Prozesse ist zweitrangig



DER RICHTIGE MIX AUS «INTERN» UND «EXTERN»



DIE CLOUD ERMÖGLICHT EINEN BESSEREN MIX AUS APPLIKATIONEN & SERVICES



DIE NEUE ROLLE DER IT

Die neue Rolle: Der Digitale Vordenker	Die Brückenfunktion: Der "Digital Asset Manager"	Das "Triviale": Software & Services
• Innovationsmanagement • Projektmanagement (strategisch) • Technologie-Assessment • Technologie-Kalender • Ideen-Juke-Box	• Planung Sourcing (Themen, Skills, Kosten) • Partnersourcing • Partner- und Vertragsmanagement • Service-Level-Management (intern/extern) • Vertrags- und Auftragsmanagement • Service Level- und Qualitätskontrolle • Complaint Management	• Sicherheit • Managed Services und Betrieb ○ System-Ebene ○ Workplace/Desktop-Ebene ○ Business Applikations-Ebene (Wawi/ERP) • Mehrwert-Dienste (z.B. Scanning, Printing, EDI Clearing, Bearbeitung, Wissens-DB, BPO, etc.)



