

Virtuelles Training

AGILER EINKAUF UND AGILE VERTRAGSGESTALTUNG

Kick-Off: 9. Juni 2021
Sprint 1: 14. Juni 2021
Sprint 2: 17. Juni 2021
Teamaarbeit: 21. Juni 2021
Sprint 3: 23. Juni 2021
Teamaarbeit: 24. Juni 2021
Sprint 4: 28. Juni 2021



4 Module



Online Collaboration &
Virtual Gamification



virtuelles Lernen

Virtuelles Training „Agiler Einkauf und agile Vertragsgestaltung“

In international agierenden Einkaufseinheiten ist das Arbeiten in virtuellen und cross-funktionalen Teams an der Tagesordnung. Diese neue Art der Zusammenarbeit erfordert ein besonderes Skill-Set. Mit diesem Workshop können neben den agilen Methoden auch die Fähigkeiten zur virtuellen Zusammenarbeit ausgebaut werden.

Methode: Online Collaboration & Virtual Gamification

Bei virtuellem Lernen ist ein hoher Interaktionsgrad von großer Bedeutung für den Lernerfolg. Daher legen wir einen starken Fokus auf Gruppenarbeiten und interaktive Elemente. Dadurch haben die Teilnehmer unmittelbar die Möglichkeit, agile Methoden, Prinzipien und deren Wirkweisen zu erleben und auszuprobieren. Jedes Thema wird in 4 Schritten erarbeitet und lehnt sich an der Methodik Edu-Scrum an: Zunächst werden Lernziele festgelegt, danach erarbeitet das Team in einer virtuellen Kollaboration Themen, um nachhaltige Lerneffekte zu sichern. Die Gruppenergebnisse werden im Anschluss inklusive einer Retrospektive vorgestellt. Zusammenfassend erfolgt ein Überblick der theoretischen Grundlagen zu den erlernten Themen.

Den besonderen Spaßfaktor bringt dabei die Gamification und die virtuelle Realität von **Minecraft®**. In verschiedenen Minecraft-Übungen werden die Prinzipien Scrum und Kanban aktiv angewendet und veranschaulicht. Durch Teamaufgaben zwischen den Modulen erarbeiten die Teilnehmer eigenverantwortlich Konzepte und Lösungsansätze für Praxisfälle.

Im Rahmen des Workshops werden Sie Antworten auf folgende Fragen erhalten:

- ✓ Was sollte der Einkauf über Agilität im Überblick wissen? Macht agil Sinn? Und wenn ja, wann?
- ✓ Was ist Scrum? Wie funktioniert es? Was ist der Unterschied zwischen Scrum & Kanban? Wann macht es Sinn Scrum oder Kanban anzuwenden? Welche Vorteile bietet Kanban?
- ✓ Wie kann man mit sich ständig ändernden Anforderungen im Projekt umgehen? Wie steuert man die Qualität und Abnahmen im agilen Kontext?
- ✓ Wie kann man Qualität und Leistungserfüllung im agilen Umfeld vertraglich fixieren? Wie können Verträge und Klauseln im agilen Umfeld aussehen? Was empfehlen Anwälte bei Vertragsgestaltungen im agilen Kontext?
- ✓ Wie kann man vermeiden, dass agile Projekte zum Fass ohne Boden werden? Welche kommerziellen Mechaniken werden in der Praxis oft im agilen Kontext genutzt?
- ✓ Mit welchen Lieferanten sollte man agile Projekte machen? Wie können Kooperationsmodelle im agilen Umfeld mit Lieferanten aussehen? Wie schreibt man agile Projekte aus? Wie kann man agile Projekte im Verlauf steuern?



BME-Ansprechpartnerin

Anna Riedl

Tel.: 06196 5828-253

E-Mail: anna.riedl@bme.de

4 Sprints à 4 Stunden – Der Grundbaustein zum agilen Einkauf:



Unser Konzept basiert auf selbstorganisiertem Lernen und der Erarbeitung von Themen im Team, um möglichst nachhaltige Lernergebnisse zu erzielen.

Eigenverantwortliches Lernen:

Sie erhalten im Vorfeld zu jedem Modul Aufgaben zur Einarbeitung in eine Thematik. Diese Aufgaben beinhalten die Auseinandersetzung mit den Kollaborationstools oder die Bearbeitung von Aufgabenstellungen. Damit sichern wir den optimalen Lerntransfer.

Kick- Off und Technik-Check

9. Juni 2021, 9 – 10 Uhr

- Einführung und Ablaufplan für die nächsten Tage
- Technik-Check und erste Übungen in Minecraft®, Miro® und Trello®
- Nach dem Technik-Check liegt der Fokus zunächst darauf, dass Sie sich intensiver mit den Tools vertraut machen. Denn je besser die Technik klappt, desto mehr Spaß haben Sie im Training!

Sprint 1:

14. Juni 2021, 9 – 13 Uhr

Einführung in die Agilität & Vertragsgestaltung

- Was sind agile Methoden? Und wann machen sie Sinn?
- Warum sind agile Methoden für den Einkauf wichtig?
- Status quo Projektverträge in der Unternehmenspraxis
- Transfer-Aufgaben für Modul 2

Sprint 2:

17. Juni 2021, 9 – 13 Uhr

Scrum & Agile Verträge

- Was ist Scrum? Wie funktioniert es?
- Was sollte der Einkauf zu Scrum wissen?
- Was muss man bei der Vertragsgestaltung für agile Projekte beachten?
- Virtual Gamification (ca. 1,5 h): Sie bauen ein Haus in Minecraft® nach der Scrum-Methode
- Transfer-Aufgaben für Modul 3

Retrospektive & Feedback:



Am Ende jedes Moduls werden nochmals die Lernergebnisse zusammengefasst. Was waren die wichtigsten Punkte, die Sie mitgenommen haben? Wie können Sie die erlernten Inhalte in Ihrer Praxis umsetzen?

Teamarbeit:

21. Juni 2021, 15 – 16 Uhr

Vernetzung und selbstorganisierte Arbeit im Team

Sprint 3:

23. Juni 2021, 9 – 13 Uhr

Kanban & Kommerzielle Mechanik

- Was ist der Unterschied zwischen Scrum und Kanban?
- Wann wird Kanban genutzt? In welchen Bereichen macht Kanban im Einkauf Sinn?
- Mit welchen Mechaniken steuert man agile Projekte?
- Virtual Gamification (ca. 1,5h): Kanban-Prinzipien in Minecraft® anwenden
- Transfer-Aufgaben für Modul 4

Teamarbeit:

24. Juni 2021, 15 – 16 Uhr

Vernetzung und selbstorganisierte Arbeit im Team

Sprint 4:

28. Juni 2021, 9 – 13 Uhr

Agile Projekte & Open Space agiler Einkauf

- Wie schreibt man agile Projekte aus?
- Ihre Hot Topics und Transfer
- Ihre Schwerpunktthemen in einem Open Space: Design Thinking, agile Methoden im Reifegradmodell des Einkaufs, User Stories & MVPs

Wer an diesem virtuellen Training teilnehmen sollte

Einkäufer, Einkaufsleiter, Warenguppenmanager sowie Projektverantwortliche und Projektmitarbeiter (z.B. IT, Produktentwicklung), die die Steuerung und Gestaltung von Einkaufsprozessen sowie die Beschaffung komplexer Projekte mit Hilfe agiler Elemente schneller, günstiger und zielgerichteter gestalten möchten.

An Ihrer Seite – unsere erfahrenen Trainer und Agilitäts-Experten aus der Praxis

Yvonne letia

Consultant Agile Procurement – Heupel Consultants GmbH & Co. KG



„Der Einkauf hat heute weitaus mehr Einfluss als nur den besten Preis zu verhandeln. Als Wertschöpfungspartner und wichtige Schnittstelle zu externem Know-how, kann der Einkauf einen nachhaltigen Wettbewerbsvorteil für das gesamte Unternehmen erzielen. Agile Methoden können den Einkauf dabei unterstützen, sich zum essentiellen Wertschöpfungspartner des Unternehmens zu entwickeln, helfen aber auch dabei, Lösungen und innovative Partner in einer komplexen Welt zu finden.“

Kristian Borkert

Gründer der JURIBO-Anwaltskanzlei, Rechtsanwalt für IT-Recht, Scrum Master, Experte für digitale Transformation



„Innovation und Lösungen für komplexe Fragen bekommen Sie nicht von der Stange. In komplexen Themen fahren Sie auf Sicht. Dafür suchen Sie den besten Partner und ein nachhaltiges gemeinsames Geschäftsmodell. Mit der Integration der richtigen Partner steigern Sie Ihre Wertschöpfung und Wettbewerbsfähigkeit.“

Teilnehmerstimmen



„Sehr gelungenes digitales Seminar. Für die aktuelle Zeit (Agilität im Einkauf) ideal und mit sehr hohem Informationsgehalt zur Thematik.“

„Scrum Flow wurde sehr anschaulich dargestellt. Aufbau und Inhalte von Scrum. Agile Methodik durch eigene Anwendung erfahren.“

Gute Gründe für Ihre Teilnahme



Nachhaltig & individuell: Das Konzept baut auf selbstorganisiertem Lernen und der Erarbeitung von Themen im Team auf, um möglichst nachhaltige Lernergebnisse zu erzielen.



Praxisnah & interaktiv: Der spielerische „Online Collaboration & Virtual Gamification“-Ansatz mit „Minecraft®“ spornst Sie zur Entwicklung besonders innovativer und crossfunktionaler Teamlösungen an. Außerdem erleichtert die Arbeit an einem realen Use-Case den Transfer in die eigene Praxis.



Ganzheitlich & über den Tellerrand: Die Trainingsinhalte greifen über die klassischen Themen des Einkaufs hinaus und fördern so ein ganzheitlich vernetztes agiles Denken.



Innovativ & zukunftsweisend: Lernen Sie, wie agile Methoden und Prinzipien die Arbeit im Einkauf erleichtern und verbessern und den Mehrwert des Einkaufs in Ihrem Unternehmen im Zuge von Digitalisierung und Industrie 4.0 stärken können.



Digital & umfassend: Sie erhalten umfassende Arbeitsunterlagen zur Vor- und Nachbereitung. Durch die Online-Module entsteht ein virtuelles Gruppenerlebnis, bei dem Sie auch Ihre digitalen Kompetenzen erweitern.

Durchführung und Technik:

Die Durchführung erfolgt mit **Go To Meeting®** oder **Zoom®**

- Übungen werden durchgeführt mit **Minecraft®**, **Miro®** und **Trello®**
- Ihre Einwahldaten sowie Informationen zur Technik erhalten Sie nach der Anmeldung
- Sie benötigen ein **(privates) Android oder iOS Mobilgerät**, auf dem Sie die App **Minecraft®** installieren können. Um die App zu installieren, erhalten Sie nach der Anmeldung von uns einen Gutschein-Code für den App Store bzw. Play Store sowie eine Installationsanleitung (Installationsdauer ca. 45 Minuten).
- Sie benötigen stabiles Internet, sowie Mikrofon und Webcam



Online-Collaboration und Gamification mit Minecraft®

Ein virtuelles Gruppengefühl wird mit Hilfe einer Videokonferenz erzeugt. In einer eigens kreierten BME-Seminarwelt führen Sie in Minecraft® gemeinsam Übungen am Smartphone durch. Wenden Sie die Prinzipien von Scrum und Kanban direkt an und erleben Sie agile Methoden live.

Anmeldeformular

Fax: 06196 5828-299

E-Mail: anmeldung@bme-akademie.de

BME Akademie GmbH · Frankfurter Straße 27 · 65760 Eschborn



ALLEMAGNE Port payé

Ja, ich melde mich zum virtuellen Training „Agiler Einkauf und agile Vertragsgestaltung“ an.

382130632

Name, Vorname

Position, Abteilung

Firma

Straße, Postfach

PLZ, Ort

Telefon, Fax

E-Mail

Bitte beachten Sie, dass wir die E-Mailadresse des Teilnehmers benötigen, um im Vorfeld Teilnahme-Informationen und die Einwahldaten für das virtuelle Training zuzusenden

Datum/Unterschrift

Abweichende Rechnungsanschrift:

Straße/Postfach

PLZ/Ort

Termine

Kick-Off: 9. Juni 2021
Sprint 1: 14. Juni 2021
Sprint 2: 17. Juni 2021
Teamarbeit: 21. Juni 2021
Sprint 3: 23. Juni 2021
Teamarbeit: 24. Juni 2021
Sprint 4: 28. Juni 2021

Teilnahmegebühren

1.195,-€ zzgl. MwSt.

Anmeldebestätigung

Nach Eingang Ihrer Anmeldung erhalten Sie von uns eine Anmeldebestätigung. Bitte überprüfen Sie die korrekte Schreibweise Ihres Namens und Ihrer Firmierung. Der Anmeldebestätigung sind die Anschrift, Telefon-/Fax-Nummer des Tagungshotels sowie die Rechnung beigelegt.

Referentenwechsel

Fällt ein Dozent auf Grund von Krankheit oder sonstigen unverhagesehenen Gründen kurzfristig aus, kann die BME Akademie GmbH, um eine Absage der Veranstaltung zu vermeiden, einen Wechsel des Dozenten vornehmen und/oder den Programmablauf einer Veranstaltung ändern, sofern dies nicht unzumutbar ist.

Rücktritt/Stornierung

Bei Rücktritt bis 2 Wochen vor Veranstaltungsbeginn wird eine bereits entrichtete Teilnahmegebühr abzüglich einer Verwaltungsgebühr von 150,- € zurückstattet. Bei späteren Absagen wird die gesamte Teilnahmegebühr berechnet, sofern nicht von Ihnen im Einzelfall der Nachweis einer abweichenden Schadens- oder Aufwandshöhe erbracht wird. Zur Fristwahrung muss der Rücktritt schriftlich per E-Mail, auf dem Postweg oder per Telefax erfolgen. Rücktrittsgebühren fallen nicht an, wenn ein Ersatzteilnehmer gestellt wird.

Datenschutz

Informationen, wie wir mit Ihren personenbezogenen Daten umgehen, erhalten Sie unter www.bme.de/datenschutz.

AGB

Es gelten die Allgemeinen Geschäftsbedingungen der BME Akademie, zu finden unter www.bme.de/agb.

Bildquelle: iStock.com/ipopba

Änderungen vorbehalten

Folgen Sie dem BME in den sozialen Netzwerken: www.bme.de/social

