



AGILER EINKAUF UND AGILE VERTRAGSGESTALTUNG – ONLINE

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

ZIELGRUPPE: Fach- und Führungskräfte aus Einkauf, Warengruppenmanagement sowie Projektmanagement (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.

METHODIK: 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 Sie 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 Sie eigenverantwortlich Konzepte und Lösungsansätze für Praxisfälle

REFERENT/REFERENTIN: RA Kristian Borkert und Yvonne Ietia



[bme.de/EKS-AGIV](https://www.bme.de/EKS-AGIV)

SEMINARINHALTE

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

Kick-off und Technik-Check: 29.09.2022, 10.00 – 11.00 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: 10.10.2022, 09.00 – 13.00 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 Sprint 2

Sprint 2: 12.10.2022, 09.00 – 13.00 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 Sprint 3

Teamarbeit: 13.10.2022, 16.00 – 17.00 Uhr

Vernetzung und selbstorganisierte Arbeit im Team

Sprint 3: 17.10.2022, 09.00 – 13.00 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 Sprint 4

Teamarbeit: 19.10.2022, 16.00 – 17.00 Uhr

Vernetzung und selbstorganisierte Arbeit im Team

Sprint 4: 20.10.2022, 09.00 – 13.00 Uhr

Agile Projekte & Open Space agiler Einkauf

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

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.

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?

Durchführung und Technik:

Die Durchführung erfolgt mit 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



29.09. – 20.10.2022



ONLINE



382231007



1.295,-
zzgl. MwSt.



ONLINE:

29.09.: 10.00 – 11.00 Uhr
 10.10.: 09.00 – 13.00 Uhr
 12.10.: 09.00 – 13.00 Uhr
 13.10.: 16.00 – 17.00 Uhr
 17.10.: 09.00 – 13.00 Uhr
 19.10.: 16.00 – 17.00 Uhr
 20.10.: 09.00 – 13.00 Uhr



ANMELDUNG

☎ 06196 5828-299

🌐 anmeldung@bme-akademie.de

BME Akademie GmbH · Frankfurter Straße 27 · 65760 Eschborn

Deutsche Post 
DIALOGPOST

Teilnahmegebühren

Die Teilnahmegebühr für Seminare zzgl. Mehrwertsteuer ist fällig nach Erhalt der Rechnung, spätestens jedoch 14 Tage vor Veranstaltungsbeginn. 20 % Rabatt für den zweiten und alle weiteren Teilnehmenden werden nur bei Buchung des gleichen Seminars zum gleichen Veranstaltungstermin und bei gleichzeitiger Buchung gewährt. **Rabatte sind nicht kombinierbar.** In der Teilnahmegebühr sind enthalten: Dokumentationsunterlagen sowie bei Präsenzveranstaltungen Mittagessen, Kaffee/Tee und Erfrischungsgetränke. **Mit Erscheinen dieses Kataloges verlieren alle bisherigen Veröffentlichungen ihre Gültigkeit.**

Anmeldebestätigung

Nach Eingang Ihrer Anmeldung erhalten Sie eine Anmeldebestätigung. Bitte überprüfen Sie die korrekte Schreibweise Ihres Namens und Ihrer Firmierung. Bei Präsenzveranstaltungen sind der Anmeldebestätigung die Anschrift, Telefon-/Faxnummer des Tagungshotels sowie die Rechnung beigelegt. Geben Sie bei Online-Veranstaltungen für den weiteren Schriftverkehr bitte unbedingt die E-Mail-Adresse des Teilnehmenden an. Die Zugangsdaten zum Online-Training gehen Ihnen kurz vor Veranstaltung per E-Mail zu.

Hotelbuchungen

Im jeweiligen Tagungshotel haben wir für Sie ein begrenztes Zimmerkontingent reserviert. Die Zimmerreservierung nehmen Sie bitte selbst unter dem Stichwort „BME Akademie GmbH“ vor. Die Anschrift des Hotels entnehmen Sie bitte Ihrer Anmeldebestätigung. Bitte beachten Sie, dass Zimmerbuchungen nur zeitlich befristet und im Rahmen der verfügbaren Kontingente möglich sind. Für Stornierung oder Umbuchung sind die Teilnehmenden selbst verantwortlich. Sollte das Zimmerkontingent ausgeschöpft oder abgelaufen sein, ist es u.U. günstiger, wenn Sie bei Ihrer Hotelbuchung auf ein Online-Portal zurückgreifen.

Änderungsvorbehalte

Die BME Akademie ist berechtigt, notwendige organisatorische, inhaltliche und methodische Änderungen der Veranstaltung vorzunehmen, soweit diese den Nutzen für die Teilnehmende nicht wesentlich ändern. Das beinhaltet auch, die Veranstaltung digital durchzuführen. Darüber hinaus ist die BME Akademie befugt, den vorgesehenen Referierenden im Falle von Krankheit, Unfall oder sonstigen unvorhergesehenen Gründen durch Referierende mit gleicher Qualifikation zu ersetzen, um eine Absage der Veranstaltung zu vermeiden.

Rücktritt/Stornierung

Bei Rücktritt bis 2 Wochen vor Veranstaltungsbeginn wird eine Bearbeitungsgebühr von 15 % der Teilnahmegebühr fällig. Bei späteren Absagen wird die gesamte Teilnahmegebühr berechnet, sofern nicht von Ihnen im Einzelfall der Nachweis einer abweichenden Schadens- oder Aufwandshöhe erbracht wird. Nur in Fällen von höherer Gewalt oder Restriktionen durch den Gesetzgeber, welche die Durchführung der Veranstaltung unmöglich machen, entfällt die Bearbeitungsgebühr. Zur Fristwahrung muss der Rücktritt schriftlich erfolgen. Rücktrittsgebühren fallen nicht an, wenn eine Ersatzperson gestellt wird.

Urheberrecht

Die im Rahmen unserer Veranstaltungen ausgehändigten Arbeitsunterlagen sind urheberrechtlich geschützt und dürfen nicht – auch nicht auszugsweise – ohne Einwilligung der BME Akademie GmbH und der jeweiligen Referierenden vervielfältigt oder gewerblich genutzt werden.

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.

Änderungen vorbehalten.

Bildquellen: BME-Bildarchiv, iStock.com, shutterstock.com, stock.adobe.com, fotolia.de

www.bme-akademie.de

Ja, ich melde mich an wie folgt:

Veranstaltungs-/Produkt-Titel

Veranstaltungs-Nr. 

Ort Datum

Teilnehmer:in 1

Ich bin damit einverstanden, Informationen per E-Mail zu erhalten.

Name Vorname

Position Abteilung

Telefon Fax E-Mail

Teilnehmer:in 2

Ich bin damit einverstanden, Informationen per E-Mail zu erhalten.

Name Vorname

Position Abteilung


Telefon Fax E-Mail

Firma

Branche

Straße/Postfach PLZ/Ort

Telefon Fax

 Datum/Unterschrift

Abweichende Rechnungsanschrift

Abteilung

Straße/Postfach PLZ/Ort Internet