



Digitale Qualifizierung in der Baubranche

Kinga Klepaczewski

29.03.22 | Construction Summit | Hamburg

*Bahn**bau** Gruppe*

1. Warum digitale Qualifizierung?
2. Worst Case Szenario
3. Schritt für Schritt zum Produkt
 - Ideen & Analyse
 - Planung & Kommunikation
 - Prototyp Design
 - Agile Entwicklung
4. Best Case Szenario
5. Fragen

1. Warum digitale Qualifizierung?

Interdisziplinäre Teamzusammenstellung
Und die Klärung des Neuen Lernens

1. Kurzvorstellung des Kreativ-Teams

Das sind wir!



1. Lernanforderungen verändern sich

Digitale Qualifizierung mit Mehrwert



- **Lernanforderungen** haben sich verändert
- Jeder lernt **individuell** in eigenem Tempo
- Erhöhter **Medieneinsatz** erforderlich
- **Wissen** muss **auf Abruf** verfügbar sein

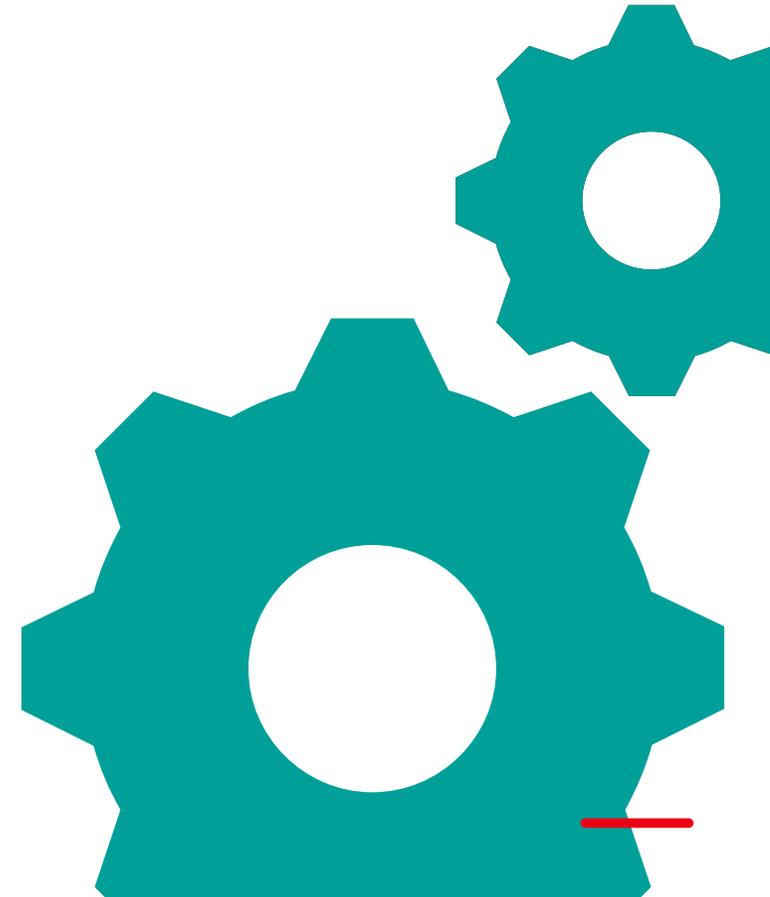
1. Lernformate neu gedacht

Auszug aus unserem Portfolio

Lernspiele
Fokus auf Gamification-Elemente

Web-Based-Trainings
Didaktischer Methodenmix

Digitale Lernhelfer
Wissen auf Abruf auf Baustellen



1. Lernspiele

Rätselspaß mit digitalen Escape Rooms und 3D Welten



Lernspiele

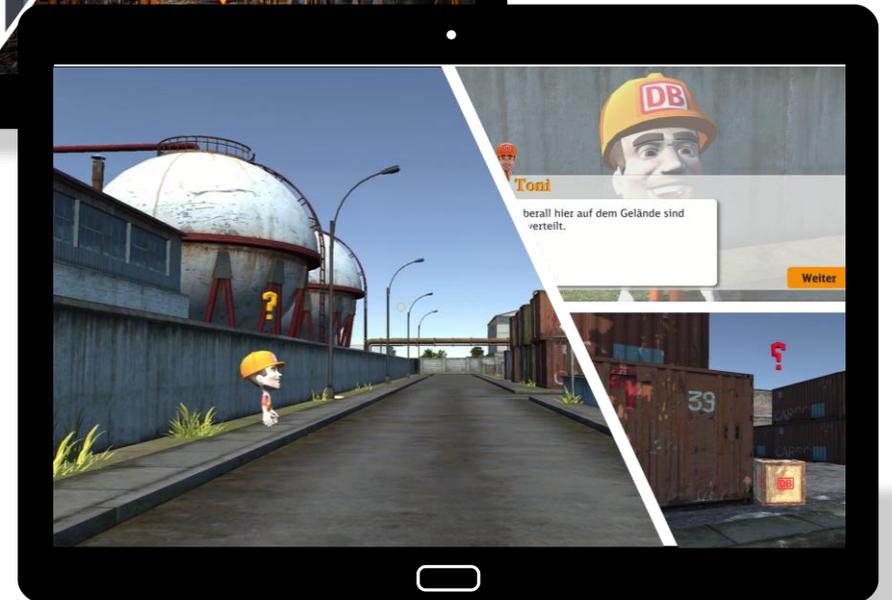
Fokus auf Gamification-Elemente

Web-Based-Trainings

Didaktischer Methodenmix

Digitale Lernhelfer

Wissen auf Abruf auf Baustellen



1. Lernquizzes und -videos

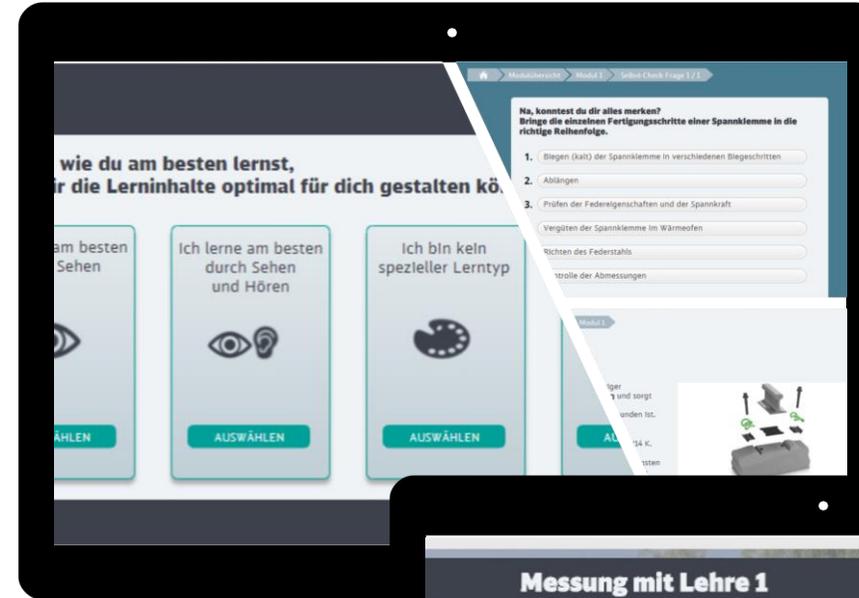
Prüfungsvorbereitung leicht gemacht



Lernspiele
Fokus auf Gamification-Elemente

Web-Based-Trainings
Didaktischer Methodenmix

Digitale Lernhelfer
Wissen auf Abruf auf Baustellen



1. Digitale Lernhelfer

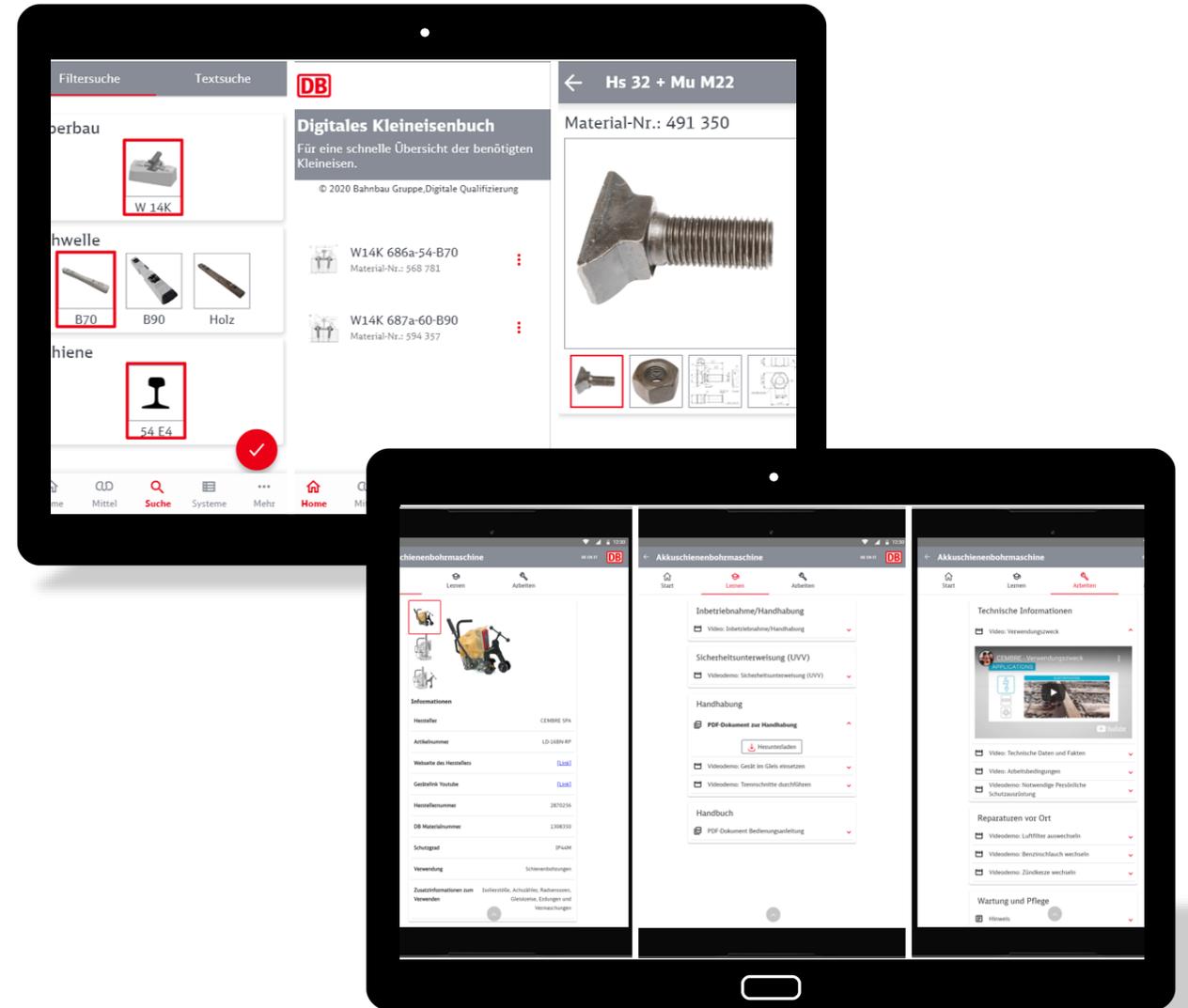
Verknüpfung von Theorie und Praxis



Lernspiele
Fokus auf Gamification-Elemente

Web-Based-Trainings
Didaktischer Methodenmix

Digitale Lernhelfer
Wissen auf Abruf auf Baustellen

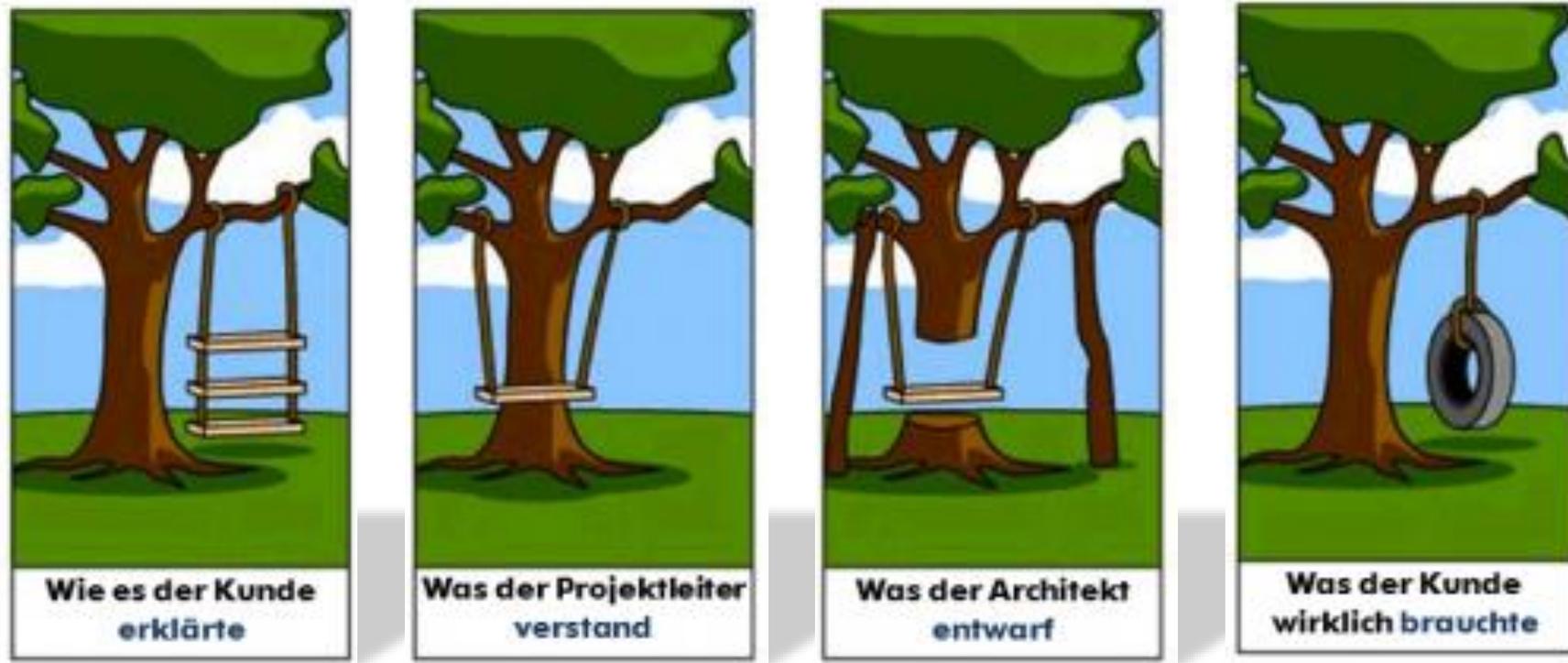


2. Worst Case Szenario

Wie es nicht laufen sollte

2. Unbrauchbares Produkt

Wie man am Ziel vorbei entwickelt



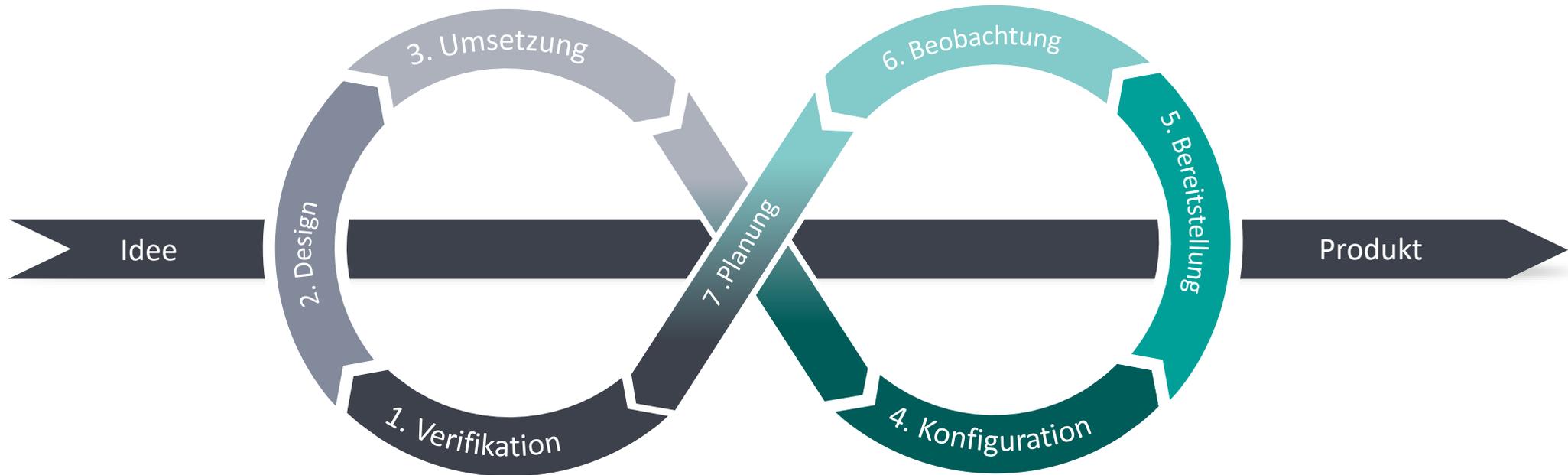
Bildquelle: www.ancud.de

3. Schritt für Schritt zum Produkt

Agiles Zusammenarbeiten als produktiver Workflow

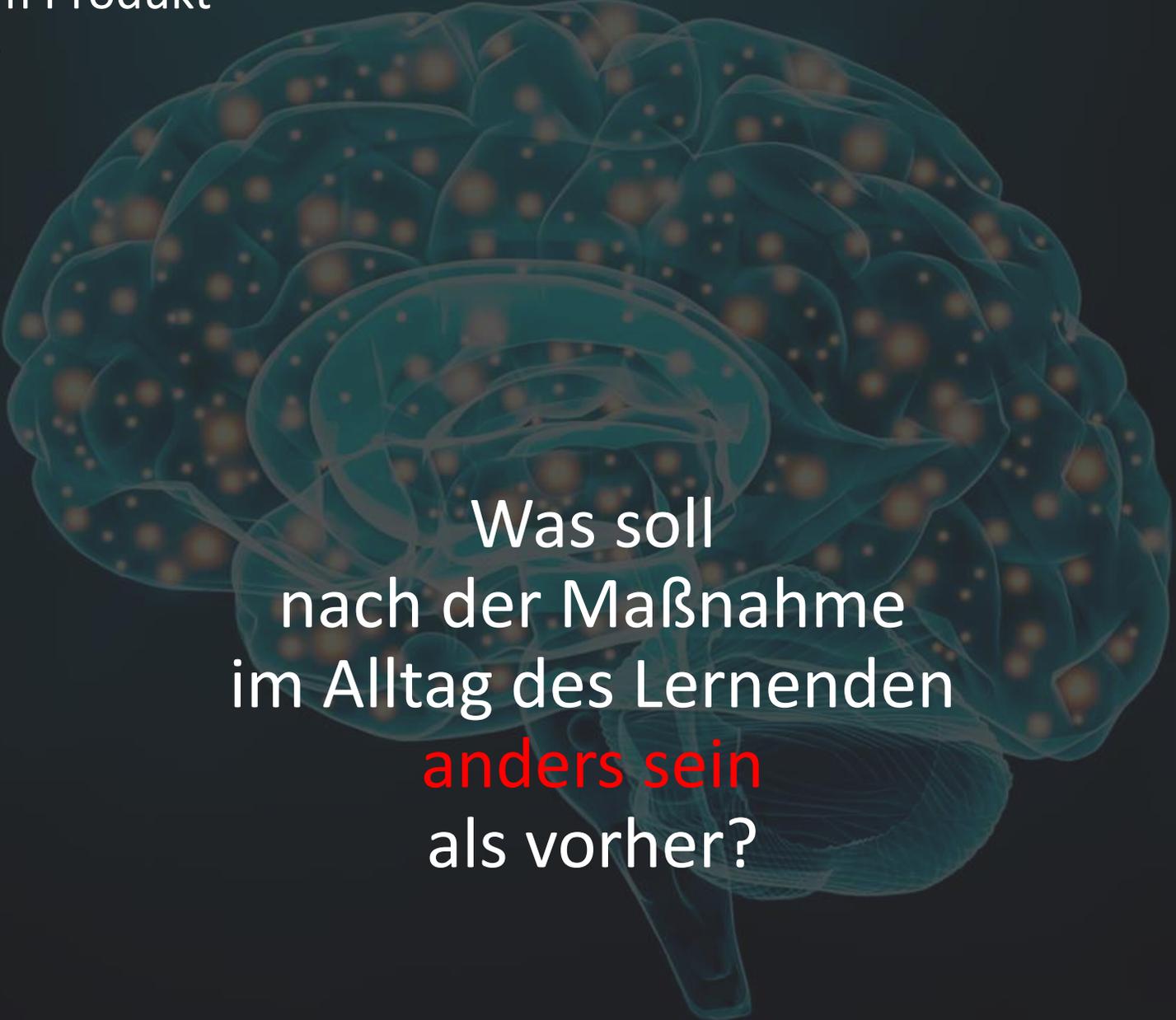
3. Von der Idee zum Produkt

Unsere Produktionsschleife



3. Von der Idee zum Produkt

Unsere Ausgangsfrage



Was soll
nach der Maßnahme
im Alltag des Lernenden
anders sein
als vorher?

3. Von der Idee zum Produkt

Schritt 1: Ideen & Analyse



- „**Design Thinking**“ Workshop mit ersten Ideen, Vorschlägen und Anregungen für ein Produkt
- Einbinden **aller Beteiligten**, auch der Zielgruppe (Stichwort: Personas)
- Mittels „**User Stories**“ das **Projektziel klar** formulieren

3. Von der Idee zum Produkt

Zu Schritt 1: Ideen & Analyse → **Personas** und „User Stories“



Wenn Du mich und meine Azubi-Kollegen genau kennst,
verstehst Du unsere Bedürfnisse und weißt, wie Du uns das
Lernangebot schmackhaft machen kannst.

3. Von der Idee zum Produkt

Zu Schritt 1: Ideen & Analyse → Personas und „User Stories“

Die erste Version, komplett schwammig...

„Der Lerner soll das E-Learning zum Thema Gleisbau durcharbeiten.“

Die zweite Version, wesentlich präziser...

„Der Lerner soll die wichtigsten, prüfungsrelevanten Inhalte zum Einbauen von Spannklemmen gelernt haben.“

Die dritte Version, schafft ein klares Bild im Kopf...

„Der Lerner soll die wichtigsten Spannklemmenarten, Funktionen und Verfahren zum korrekten Aus- und Einbauen nachhaltig verankern, um das Wissen in der Praxis jederzeit anwenden zu können.“

3. Von der Idee zum Produkt

Schritt 2: Planung & Kommunikation

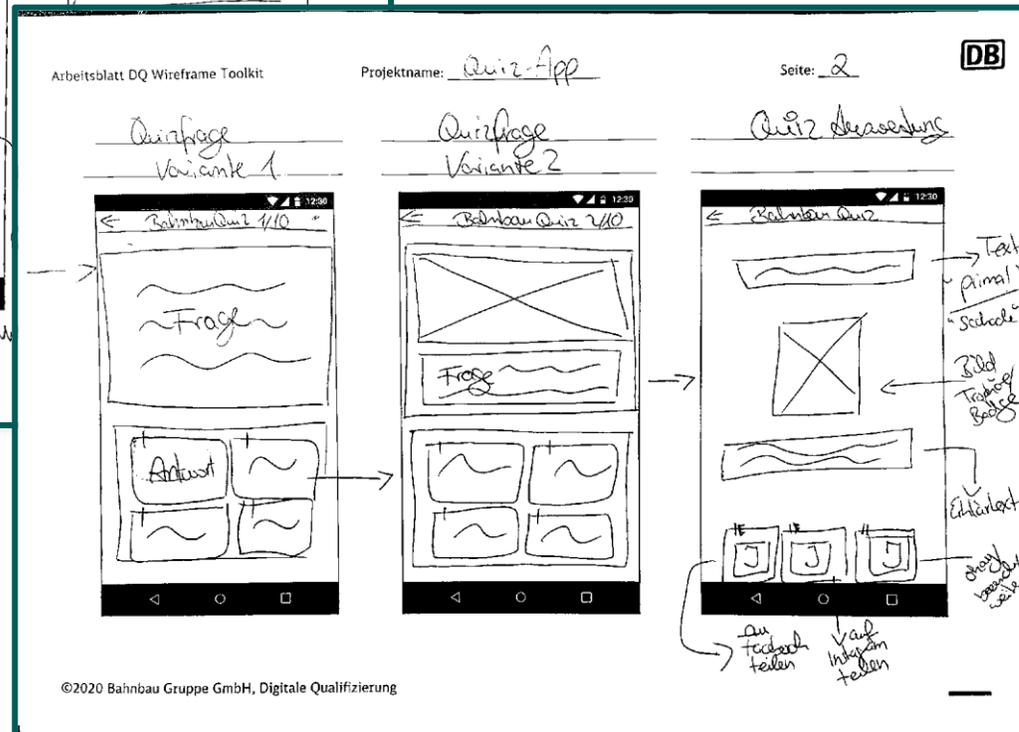
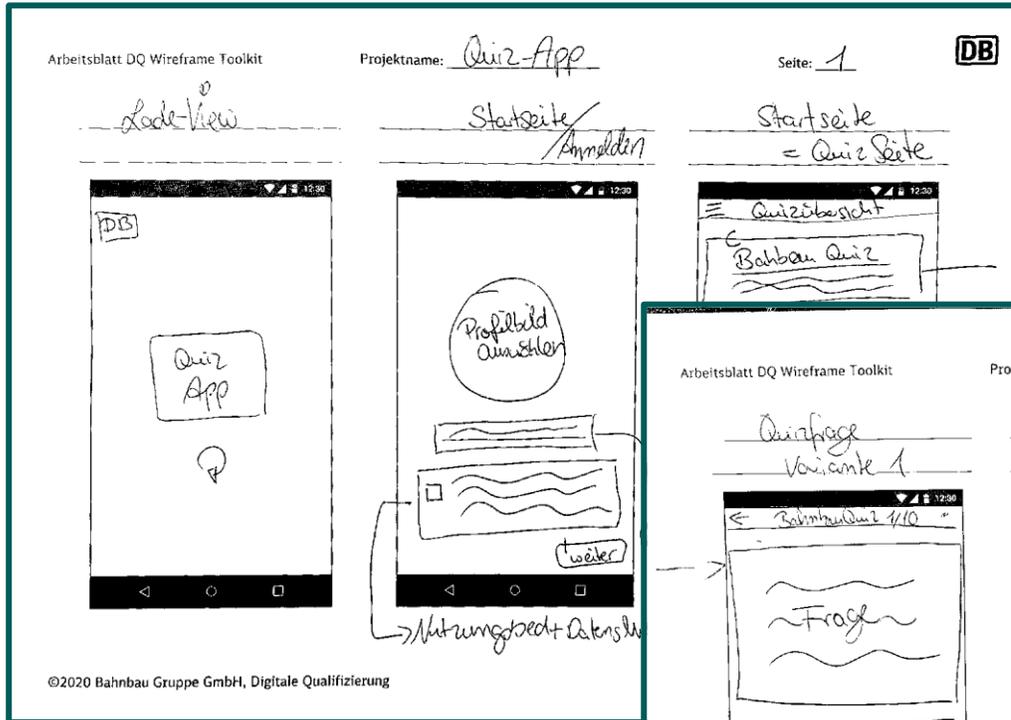


- **Teamzusammenstellung auf Augenhöhe** anhand von geeigneten Teambuilding-Maßnahmen bilden
- **Transparenz** beim Projektstart hinsichtlich des Ablaufs, der Planung und der Umsetzung schaffen
- Regelmäßiger **Austausch** (intern und extern)



3. Von der Idee zum Produkt

Schritt 3: Prototyp-Design



- **Einheitliche Sprache** entwickeln und verwenden und alle auf einen „Nenner“ bringen
- Beschaffung von Basisdaten für das „**Minimum Viable Product**“ (MVP)

3. Von der Idee zum Produkt

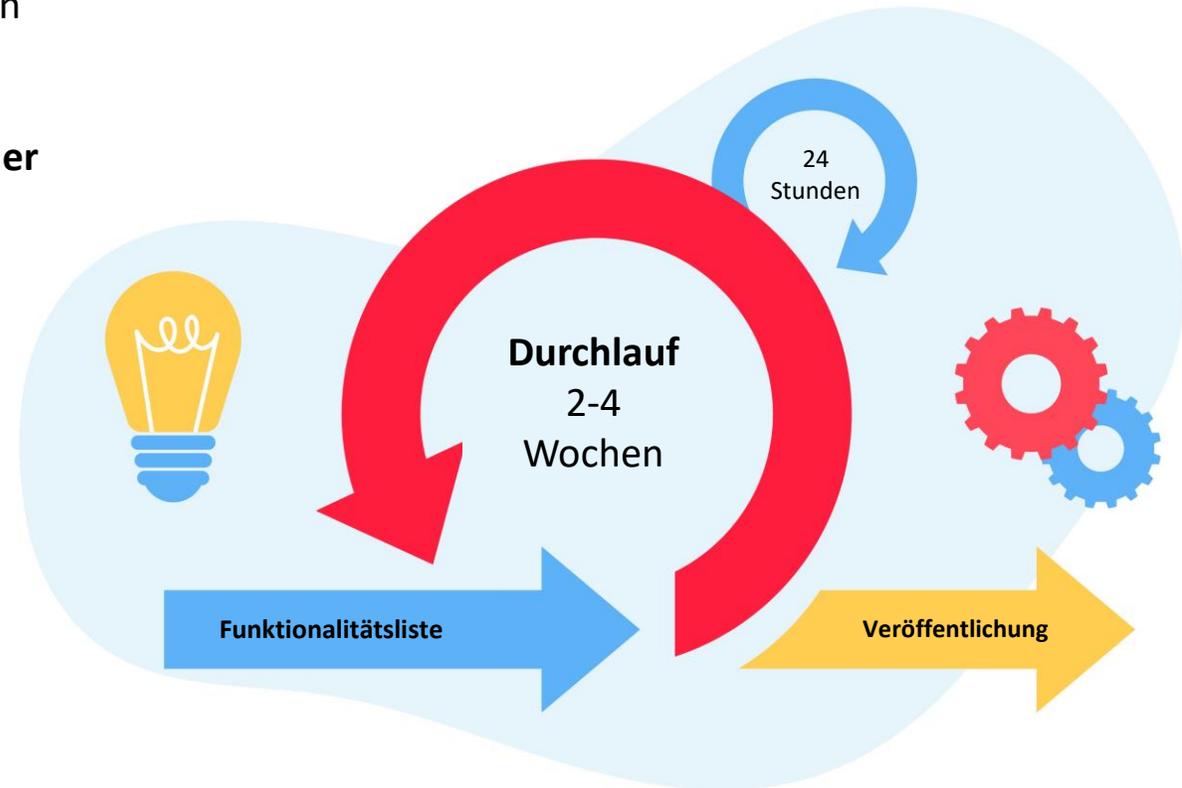
Zu Schritt 4: Agile Entwicklung → Scrum Mindset ist das A und O



3. Von der Idee zum Produkt

Schritt 4: Agile Entwicklung

- Produktentwicklung mit **agilen Teamzusammenstellungen**
- **Kontinuierliche Entwicklung und Integration** von Funktionen anhand von **Iterationsschleifen** möglich
- Schnelle **Präsentation des Fortschritts** und der **Erreichung der Meilensteine**



4. Best Case Szenario

Wie es laufen sollte

4. Brauchbares Produkt dank produktivem Workflow

Wie man gemeinsam ein Produkt mit Mehrwert entwickelt

- **Wer?**
Interdisziplinäres Team
- **Warum?**
Mehrwert schaffen
- **Was?**
Lernformate zur digitalen Qualifizierung
- **Wie?**
Durch klare Kommunikation und Vorgehensweise für alle Beteiligten einen produktiven Workflow gestalten



Bildquelle: www.ancud.de

Vielen Dank!

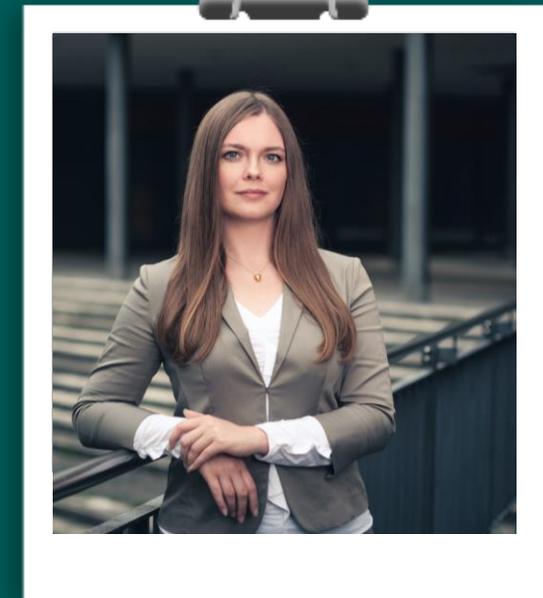
Schreiben Sie uns oder schauen Sie gerne auf unserer Webseite vorbei
Digitale Technologien und innovative Geschäftsentwicklung (I.BVE)



BBG.Innovationsmanagement@deutschebahn.com



<https://www.bahnbaugruppe.de/DQ>



Kinga Klepaczewski
(Produktmanagerin)

5. Haben Sie noch Fragen?

Heutige Begriffe





Bahnbau Gruppe



Wir bauen die starke Schiene.