



In 3 Monaten zum Innovationsmanager

Zukunftsfähige Medienprodukte agil entwickeln

Agil arbeiten und innovative Produkte entwickeln – das passende Werkzeug dafür erhalten Sie im projektbasierten DesignAgility-Kurs. In einem neuartigen Kursformat lernen Sie effiziente Innovationsmethoden für die Buch- und Medienbranche kennen und wenden diese in einem konkreten Medienprojekt für Ihr Unternehmen an.

Dabei bekommen Sie eine Vielzahl von Tools und Kniffen an die Hand, die Sie direkt im Berufsalltag zur Entwicklung digitaler neuer Medienprodukte und Geschäftsmodellentwicklung einsetzen können.




Innovations- und Digitalberaterin Stefanie Quade und Media Publishing-Professor Okke Schlüter führen Sie so mit einem Mix aus Präsenz-, Online-Microlearning- und autonomen Lern-Einheiten gezielt durch den Innovations-Dschungel.

Das erwartet Sie in diesem Kurs

In 12 Wochen, 3 Workshops und 9 Mikro-Lerneinheiten werden Sie zum Innovationsexperten.

Die Inhalte im Überblick:

1. **Geschäftsmodelle der Zukunft** durch die Grundlagen des Innovationsmanagements erarbeiten
2. **Von der Idee bis zum Pitch des Prototypen** in kurzen, klaren „Sprints“ ins Machen kommen
3. **Virtuelles Coaching & flexibles Lernen** an ihrer individuellen Challenge mit den Autoren
4. **Praktische Tools und Worksheets** zur Erstellung und Erprobung von Prototypen ausprobieren
5. **Kommunikation in agilen Teams** steuern und in den Unternehmensalltag integrieren
6. **Fit für die Digitalisierung** durch digitale Kompetenzen und virtuelle Projektmanagement-Skills.

 Präsenztage - Interaktiver Workshop - Intro DesignAgility  2 Tage	 Virtuelle Sprints - Videolektionen - Team- und Selbstlernphasen am eigenen Projekt - Wöchentliches Coaching  6 Wochen jeweils 1–3 Std.	 Präsenztage - Prototyping Workshop - Pitch der Zwischenergebnisse  1 Tag	 Virtuelle Sprints - Videolektionen - Team- und Selbstlernphasen am eigenen Projekt - Wöchentliches Coaching  6 Wochen jeweils 1–3 Std.	 Finale - live online - Blick zurück & nach vorn - Reflektion der Ergebnisse  2 Std.
--	--	---	--	---

3 Monate 



Projektbasiert lernen – nachhaltig verankern

- **Nachhaltige Lernerfahrung**
Das Blended-Learning-Format schließt durch einen Mix aus Online- und Präsenzlernen die Lücke zwischen Seminar und der Anwendung des Gelernten im eigenen Arbeitskontext und schafft so eine nachhaltige Lernerfahrung.
- **Selbstbestimmtes Zeitmanagement**
Die Video-Lerneinheiten können Sie zeitlich flexibel einteilen, damit sich die Weiterbildung optimal in Ihren Arbeitsalltag integrieren lässt. Die Inhalte sind kurz und prägnant, so dass Sie Ihre Zeit effizient nutzen.
- **Projektbasierte Anwendung**
Sie entwickeln während des Kurses ein eigenes Innovationsprojekt und werden dabei von unseren Experten individuell begleitet und unterstützt. Nach 3 Monaten können Sie so ein konkretes Ergebnis vorweisen.
- **Individuelle Begleitung**
Sie werden während der gesamten Lernphase von unseren Experten begleitet. Live-Webinare, Präsenzveranstaltungen und persönliche Gespräche mit den Referenten stellen sicher, dass Sie am Ball bleiben.
- **Erfahrene Experten**
Stefanie Quade und Okke Schlüter haben DesignAgility in zahlreichen Workshops und Trainings mit Medienschaffenden erprobt – von kleinen Buchverlagen über Social-Media-Agenturen bis hin zu großen Medienhäusern und europäischen Zeitungsverlagen.
- **Nachweislicher Erfolg**
Bei erfolgreichem Abschluss des Kurses erhalten Sie ein Zertifikat der renommierten Hochschule der Medien, mit dem Sie Ihre Erfahrungen im projektbasierten Innovationsmanagement nachweisen können.

Kursaufbau im Überblick

- **26./27.3 | DesignAgility Intro-Workshop – Kick Off (vor Ort)**
Alle Phasen der DesignAgility aktiv an einem Innovationsbeispiel durchlaufen.
- **KW14 | Onboarding – Virtuelles Live-Treffen**
Sich mit Online-Umgebung vertraut machen und eine erste Aufgabe bearbeiten.
- **KW15 | Discovery: Ziel klären und Daten sammeln – Video + Worksheets**
Das individuelle Innovationsthema identifizieren und relevante Daten recherchieren.
- **KW16 | Interpretation: Daten deuten und Trends aufspüren – Video + Worksheets**
Daten interpretieren, Persona aus meiner Zielgruppe definieren und die Innovation im Trendverlauf betrachten.



- **24.4. | Live Coaching & Reflektion**
Individuelle Fragen und Herausforderung klären.
- **KW18 | Ideation: Ein Maximum an Ideen generieren – Video + Worksheets**
Nutzeranforderungen im eigenen Innovationskontext generieren
- **KW19 | Selection: Eine Idee auswählen und überprüfen – Video + Worksheets**
Anforderungen priorisieren und clustern und sich auf die wichtigsten Features zur Umsetzung im Prototypen konzentrieren
- **KW20 | Zwischenstopp: User Journey und Prototyping – Workshop (vor Ort)**
Verschiedene Prototypen aus in der ersten Iteration ausprobieren und wie diese im "Pitch" kurz und pointiert präsentieren.
- **KW21 | Specification: Wie soll der Prototyp aussehen? – Video + Worksheets**
Prototyping Techniken auf den individuellen Innovations-Case anwenden
- **KW22 | Implementation: Prototypen und Test vorbereiten – Video + Worksheets**
Den eigenen Prototypen umsetzen und die Kundentests vorbereiten
- **5.6. | Live Coaching & Reflektion**
Individuelle Fragen und Herausforderung klären
- **KW24 | Evaluation: Werte schaffen durch Kundenfeedback – Video + Worksheets**
Den Prototypen von eigenen Kunden testen lassen, die Ergebnisse auswerten und Maßnahmen daraus ableiten.
- **KW25 | Deployment: Prototypen ausliefern und lernen – Video + Worksheets – Pitch**
Überprüfen, ob der Prototyp in ein Umsetzungsprojekt geführt werden kann oder iterativ weiter designt wird.
- **26.6. | Ausblick: Nach dem Spiel ist vor dem Spiel – Finale (Live / Online)**
Den Kurs reflektieren: Was soll im Berufsalltag weiter angewendet werden? Was fehlt noch zur Umsetzung? #shareyourwisdom

Die Referenten – Innovations- und Medienexperten an Ihrer Seite

Prof. Dr. Okke Schlüter ist seit 2008 Professor im Studiengang Mediapublishing an der Hochschule der Medien in Stuttgart (HdM) und langjähriger Referent der Akademie der deutschen Medien.

Stefanie Quade berät zu Themen der Digitalen Transformation in Unternehmen und der Digitalen Hochschule forscht international zu Corporate Social Learning und veröffentlicht ihre Forschungsergebnisse auf wissenschaftlichen Konferenzen.



Stefanie Quade und Okke Schlüter haben über ihre Tätigkeiten in Medienunternehmen und an der Hochschule der Medien in Stuttgart DesignAgility gemeinsam entwickelt. Das dazugehörige Buch ist bei Schäffer Poeschel 2017 erschienen. Eine überarbeitete, englische Ausgabe von DesignAgility ist 2019 für den internationalen Markt publiziert worden.

Die Autoren haben sich das Ziel gesetzt, Design Thinking in Kombination mit Elementen des agilen Projektmanagements und Storytellings für die Branche, in der sie gearbeitet haben und der sie sich verbunden fühlen, anzupassen und einfach einsetzbar zu machen.

In vielen Trainings und Beratungen inhouse in Verlagen, in offenen Seminaren an der Medienakademie, sowie in virtuellen, verteilten Lernformaten wie dem Blended Learning wurde DesignAgility vielfach erprobt und von Medienschaffenden in den Arbeitsalltag integriert.

DesignAgility – Agile Toolbox für die Buch- und Medienbranche

Im Innovationsmanagement hat sich Design Thinking als Prozess zur Förderung kundenorientierter Ideen bereits bewährt und „erobert Konzernzentralen, Ministerien und Hörsäle auf der ganzen Welt“ (Manager Magazin). Großunternehmen wie IBM, SAP, Bayer, Telekom und Bosch schwören bereits auf die Innovationstechnik.

Stefanie Quade und Okke Schlüter haben Design Thinking passgenau auf die Bedürfnisse der Buch- und Medienbranche zugeschnitten, in ein agiles Framework eingebettet und so „DesignAgility“ entwickelt. Zusammengefasst ist DesignAgility eine Mischung aus der Innovationsmethode Design Thinking, der Umsetzungsmethode Agiles Projektmanagement und der Erzählmethode Visuelles Storytelling.

Insbesondere eignet sich DesignAgility dafür

- neue, an den Kundenbedürfnissen orientierte Ideen zu entwickeln
- in kurzer Zeit testbare Medien-Prototypen zu kreieren, auf deren Grundlage eine Weiterführung in ein Projekt ermöglicht werden kann
- nutzerorientiert neue Technologien „erfahrbar“ zu machen
- Medien-Innovationen auf Machbarkeit und Integration in bestehende Prozesse zu überprüfen.

Zielgruppe des Kurses – Aus der Medienbranche für die Medienbranche

Der Kurs wendet sich an Business Development Manager, Produktmanager und Mitarbeiter aus Medienunternehmen (vor allem aus den Bereichen Lektorat, Redaktion, Marketing, Vertrieb und E-Business), die mit Design Thinking innovative Medienprodukte agil entwickeln und umsetzen möchten.



Im Überblick

- **Praxiserprobtes Innovationsmanagement** speziell auf die Bedürfnisse der Buch- und Medienbranche zugeschnitten
- **Nachhaltige Lernerfahrung** im Blended-Learning-Format
- **Projektbasierte Anwendung** durch Entwicklung eines eigenen Innovationsprojektes
- **Individuelle Begleitung** durch die erfahrenen Medienexperten Stefanie Quade und Prof. Dr. Okke Schlüter
- **Nachweislicher Erfolg** durch ein Zertifikat der renommierten Hochschule der Medien in Stuttgart

Die wichtigsten Daten

- **Zeitraum: 26. März bis 26. Juni 2020**
- **Veranstaltungsort der Präsenztermine: Hamburg (unter Vorbehalt)**

Jetzt Frühbuche Preis sichern!

- **regulärer Preis: 4.999 Euro***
- **bis zum 7. Januar 2020 für nur 3.999 Euro***
- **Mehrere Teilnehmer aus einem Haus?**
Gerne machen wir Ihnen ein individuelles Angebot.

Noch Fragen? Ich berate Sie gerne!

Ann-Christin Ploeger
Telefon: 0231 9056-108
E-Mail: ploeger@buchreport.de

Alle weiteren Infos unter pubiz.de/go/innovation