

DIGITALISIERUNG GREIFBAR MACHEN

Wir begleiten Sie dabei.



Die Energiewirtschaft befindet sich im Wandel! Neue Kundenbedürfnisse und Technologien stellen die bisherigen Geschäftsmodelle infrage. Es gilt, die richtige Balance zwischen Erhalt der eigenen Geschäftsaktivitäten und der Nutzung sich bietender Chancen zu finden. Der Weg zum eigenen Geschäftsmodell der Zukunft bietet dabei auch die Möglichkeit, die eigene Organisation zu transformieren und weiterzuentwickeln.

IHR NUTZEN

Sei es bei der Beschreibung und Ausgestaltung von Strategien und Prozessen oder dem Einsatz neuer Technologien sowie der Skill-Entwicklung für die eigenen Mitarbeiter – Sie sind auf diesem Weg nicht allein! Die Partner rku.it und die Managementberatung AXXCON begleiten Sie. Um im ersten Schritt die richtigen Chancen zu erkennen, haben wir ein Out-of-the-box-Konzept unter dem Namen „Ideation-to-Go“ entwickelt. Den zweiten Schritt, den wir „Design-a-thon“-Ansatz nennen (Entwicklung eines Prototypen), können Sie im Anschluss direkt mit Endkunden auf seine Akzeptanz und Wirtschaftlichkeit testen.



IHRE ANSPRECHPARTNER:

Falko Eßer

Innovationsmanager von rku.it

Telefon: +49 2323 3688-521

E-Mail: falko.esser@rku-it.de

Dr. Bernard Richter

Manager von AXXCON

Telefon: +49 6196 9549376

E-Mail: bernard.richter@axxcon.com

WIR BIETEN

Unsere entwickelten Pakete wirken aufeinander aufbauend und wecken schnell die Innovationsfähigkeit im Unternehmen.

„Ideation-to-go“ (Paket 1 – erster gemeinsamer Schritt)



Zeit & Ort: • 1 ganzer Tag im InnoLab von rku.it in Herne



Was: • Einführung in die Innovation
• Adaption vs. Neuentwicklung
• Rahmen in der Organisation schaffen
• Ideenfindung als Hauptaugenmerk



Wer: • Vorauswahl Ihrer Mitarbeiter (alle Ebenen sind willkommen)
• Experten von rku.it und AXXCON



Ziele: • Entwicklung von mind. 1 Ideation Canvas
• Einblick in den aktuellen Trendradar
• Methodenkompetenz aufbauen

„Design-a-thon“ (Paket 2 – zweiter Schritt zum echten Produkt)



Zeit & Ort: • 1-2 ganze Tage im InnoLab von rku.it in Herne



Was: • Realisierung eines echten Prototypen auf Grundlage der Ausarbeitung des Ideation Canvas
• Vorgehen nach der SCRUM-Methodik
• volle Konzentration auf das Produkt



Wer: • 1-2 von Ihnen bestimmte Mitarbeiter
• 1 SCRUM Master, 1-2 Entwickler,
1-2 User Experience Designer



Ziele: • 1 Prototyp (z. B. App-Lösung, Service) inkl. Vor- und Nachbereitung