

Was beinhaltet das Starter Kit?

- > Anleitung.
- > Spielfeld.
- > Moderationskarten.
- > Beispielkarten.
- > Ereigniskarten.
- > Modellierungsbögen.

Breiten Sie alle Bestandteile auf einem großen Tisch aus. Machen Sie sich zunächst mit den einzelnen Bestandteilen vertraut und vergleichen Sie mit den Abbildungen und Beschreibungen in diesem Heft.

Sie brauchen außerdem

- > Verschiedenfarbige Haftnotizen, Klebepunkte (am besten 38 x 51 mm, sowie ein größeres Format)
- > Dicke und dünne Marker und Stifte in verschiedenen Farben
- > Stoppuhr, Flipcharts, Pinnadeln und Klebeband, Digitalkamera, Polaroidkamera und ggf. eine Videokamera



Anleitung

Bitte lesen Sie den ersten Teil dieser Anleitung bevor Sie mit dem Starter Kit arbeiten.

Spielfeld

Das Spielfeld ist in sechs Abschnitte eingeteilt, die Sie nacheinander bearbeiten. Jeder Abschnitt ist nummeriert und farblich gekennzeichnet. Im Mittelpunkt des Prozesses stehen die Abschnitte 1 bis 3, in denen Sie den „Ideenpool“ mit Ihren Ideen zu den einzelnen Komponenten des Geschäftsmodells füllen.



Beispielkarten

Die Beispielkarten werden zu Beginn des Workshops während der Aufwärmübung verwendet. Die Karten dienen insbesondere den Gruppenmitgliedern, die noch keine Vorkenntnisse zu Geschäftsmodellen haben, als eine Einführung in das Thema.

Moderationskarten

Zu jedem Abschnitt auf dem Spielfeld gibt es farblich gekennzeichnete Moderationskarten. Die Karten erklären, was in jedem Schritt zu tun ist und mit welchen Fragen Sie sich beschäftigen sollten.



Geschäftsmodellierungswettbewerb

Steigern Sie den spielerischen Charakter und die Spannung durch einen Wettbewerb: Jeder Teilnehmer wählt eine Farbe und ein entsprechendes Päckchen Haftnotizen, so dass immer erkennbar bleibt, wer welche Idee beigesteuert hat. Nach Abschluss der Ideenfindungsphase erhält jeder Teilnehmer 20 Klebepunkte. Diese klebt er auf die Haftnotizen, deren Ideen für ihn am überzeugendsten waren – maximal drei Klebepunkte darf jeder an einzelne Ideen vergeben. So stimmen Sie über die besten Ideen von sich selbst und anderen Teilnehmern ab. Die Farbe der Haftnotizen, welche die meisten Punkte erhält, bestimmt den Gewinner der Ideenfindungsrunde. Er darf als Belohnung den nächsten Workshop moderieren.

Modellierungsbögen

Die Modellierungsbögen dienen als Vorlagen für Ihre Geschäftsmodell. Wenn das Spielfeld gefüllt ist, wählen Sie die Ideen aus, mit denen Sie weiter arbeiten möchten. Auf je einem Modellierungsbogen kombinieren Sie die Ideen (nicht mehr als 2 bis 4 für jede der Komponenten), die Sie für besonders wichtig erachten und die gut zueinander passen. Ziel ist es, die Bögen so mit Inhalten zu füllen, dass neue und zugleich realisierbare Geschäftsmodelle erkennbar werden.

Ereigniskarten

Die Ereigniskarten kommen am Ende des Geschäftsmodellierungsworkshops zum Einsatz. Die auf den Karten beschriebenen Herausforderungen helfen Ihnen, Ihre Annahmen auf die Probe zu stellen und verschiedene Entwicklungsmöglichkeiten durchzuspielen. Es gibt zwei verschiedene Arten von Karten. Entweder optimieren Sie Ihre Idee oder Sie kreieren neue Ideen.