

METHODENVORTEILE

KÖNIGSDISZIPLIN: PROTOTYPING IST DIE KNIEBEUGE DER DIGITALISIERUNG

Ausgangspunkt eines Digitalisierungsvorhabens sollte das eigene Geschäftsmodell sein. Welche Schritte und Aspekte das Prototyping charakterisieren, erfahren Sie im Folgenden.

FRAGT MAN ATHLETIKTRAINER nach der einen unverzichtbaren Kraftübung, nennen viele die sogenannten Squats, denn die Übung spricht große Muskelgruppen an und erfordert fünf wesentliche motorische Fähigkeiten: Kraft, Ausdauer, Beweglichkeit, Koordination sowie körperliche und mentale Schnelligkeit. Übertragen auf Unternehmen im Digitalisierungszeitalter entsprechen diese den Bereichen „Technologie, Technik und Teams“. Kniebeugen sind vergleichbar mit dem Prototyping. Wie schafft es diese Übung, eine Organisation wie von selbst zu digitalisieren? Wie kann sie gelingen und was hat das Prototyping Methoden wie Scrum voraus?

Schlüsselfähigkeiten der Digitalisierung

Für ambitionierte Digitalathleten unter den Unternehmen gilt: Ein breites Technologiespektrum ist nicht Ziel, sondern Folge ständigen digitalen Trainings. „Technologie, Technik und Teams“ sind die wichtigsten Fähigkeiten eines digitalisierten Unternehmens. Dazu gehören hochwertige technologische Lösungen und Produktivitäts-Tools, basierend auf Fachkenntnissen wie UX Design, Product Management und Entwicklung sowie nutzerzentrierte agile Methoden wie Design Thinking, Lean UX, Scrum und Kanban. Daneben sind emotional intelligente, authentische sowie diverse Teams mit leistungsorientierter Vertrauenskultur entscheidend.

Ausgangspunkt aller Digitalisierungsvorhaben sollte immer das eigene Geschäftsmodell sein. Eine gute Landkarte dafür ist das Business Model Canvas. Zunächst identifiziert eine Stakeholder-Gruppe relevantes Potenzial. Aus einem so abgeleiteten konkreten Geschäftsziel entsteht ein Digitalisierungsprojekt mit einem cross-funktionalen Team sowie externer Expertise und Ressourcen. Nachdem zunächst Akteure, Markt, Wettbewerb und Problem präzisiert wurden, geht es an die Lösungsarbeit: Ein Team generiert kreative Lösungsansätze und bewertet diese anschließend im Hinblick auf Angemessenheit, Aufwand und Nutzen. Die Akteure entwerfen dann Experimente – das Instrument dafür ist der Prototyp. Oberflächen und Logiken designt das Team nur so weit, wie es der Testzweck erfordert, dann folgt die technologische Planung und minimalistische Umsetzung. Unter Laborbedingungen wertet das Team den Einsatz des Prototyps aus. Auf Basis qualitativer und quantitativer Rückmeldungen entscheidet es, welche



AUSZUG AUS...

IT MITTELSTAND

AUSGABE 3|2021

Ein Nutzen des Prototypings ist, dass Beteiligte den Mehrwert cross-funktionaler Arbeit erfahren, wenn multiperspektivische Vielfalt tatsächlich gelebt wird.

Ansätze erfolgreich bestätigt, iterativ adaptiert oder komplett verworfen und durch neue ersetzt werden, bis das Team auf „Gold“ stößt. So generiertes Wissen wird dokumentiert und indiziert.

Trainingseffekte und Wachstumsreize

Der hohe Nutzen des Prototypings liegt im Aufbau diverser Kernfähigkeiten:

› **TECHNOLOGIE UND TOOLS:** Teams setzen moderne Sprachen, Frameworks, 3rd Party Tools sowie Open-Source-Lösungen ein. Durch echtes Ausprobieren ist die Lernkurve extrem steil, neue Communities werden erschlossen und die Wahrscheinlichkeit für Quantensprünge steigt.

› **TECHNIKEN UND METHODEN:** Experimentieren ist das Mittel der Wahl zur Risikovermeidung. Dabei erhöht die Trennung von Problem und Lösung die Trefferquote. Stakeholder lernen, sich konsequent vom Nutzer und von objektiven Kriterien leiten zu lassen. Emotionale Bindungen und Technologieverliebtheit werden überwunden. Teams lernen Misserfolge wie Erfolge zu interpretieren, iterativ validierend vorzugehen sowie neues Wissen verfügbar zu machen.

› **TEAMS UND KULTUR:** Die Beteiligten erfahren den Mehrwert cross-funktionaler Arbeit, wenn multiperspektivische Vielfalt tatsächlich gelebt wird. Sie entwickeln Lernkulturen in psychologisch sicheren Experimentierumgebungen, deren Einzelcharakter die Organisation zu höherer Ergebnisorientierung befähigt.



„Prototyping trainiert Technologien, Methoden und kulturelle Stabilisierungsfunktionen effektiv.“

Mico Pütz, Geschäftsführer bei Young Digital's Consulting

Prototyping bestimmt nicht nur das „Was“, sondern trainiert Technologien, Methoden und kulturelle Stabilisierungsfunktionen effektiv. Prozessvorgaben wie Scrum geht es um das „Wie“ der Umsetzung. Mit regelmäßigen Prototyping-Squats hingegen baut der Organismus die nachhaltige Fähigkeit auf, selbst Orientierung zu erlangen, Lösungsansätze zu identifizieren, zu planen und umzusetzen. Liefermethoden wie Scrum oder Kanban sollten nach Ansicht der Digitalisierungsexperten von Young Digital's Consulting erst implementiert werden, wenn vorab die notwendige Fähigkeit zur Richtungsvorgabe gemeistert wird. ◀

MICO PÜTZ