

63. AK Tagung Berlin-Brandenburg



www.controllerverein.com

Digitalisierung

Vorbereitungsteam:

Udo Wintringer
Katrin Kirsch-Brunkow
Bärbel Kuhn
Monika Freimuth
Heike Hoffmann
Christine Bettzüge

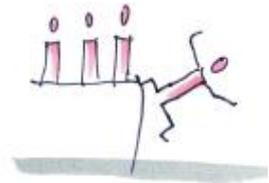
AGENDA „Digitalisierung“, Rangsdorf, 8./9.11.2018

1. Begrüßung
2. Impulsvortrag

① Was ist Digitalisierung?



④ Rollen, Kultur, Stolpersteine



② Warum Digitalisierung?

Business Case



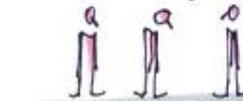
Katrin → Barbel

Q ↑ ?

€ ↓



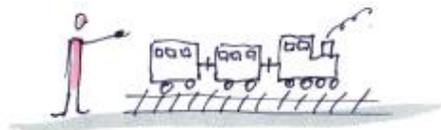
⑤ Gesellschaftliche Auswirkungen



③ Ziel und Fahrplan



Katrin → Barbel



3. Arbeitsgruppenthemen finden, Arbeitsgruppen bilden, Workshops Teil 1
4. Mittagspause
5. Workshops Teil 2
6. Kaffeepause
7. Vorstellung der Arbeitsgruppenergebnisse

1. Was ist Digitalisierung



Drei Stufen der Digitalisierung

1. Prozesse
(Automatisches Einlesen von Rechnungen)
2. Produkte
(Smartphone)
3. Geschäftsmodelle
(Plattformen, Leasing statt Kauf)

Dimensionen der Digitalisierung

Strategie

Führung

Unternehmenskultur

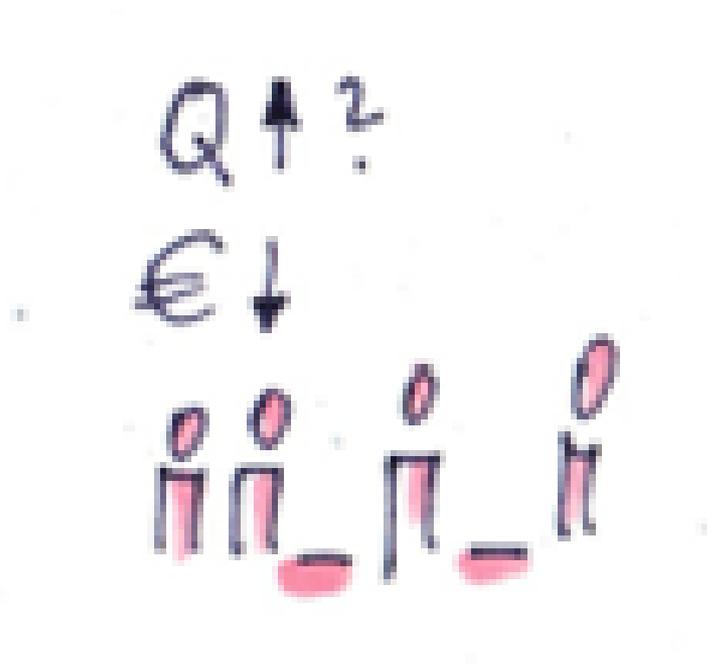
Menschen

Technologien/Prozesse

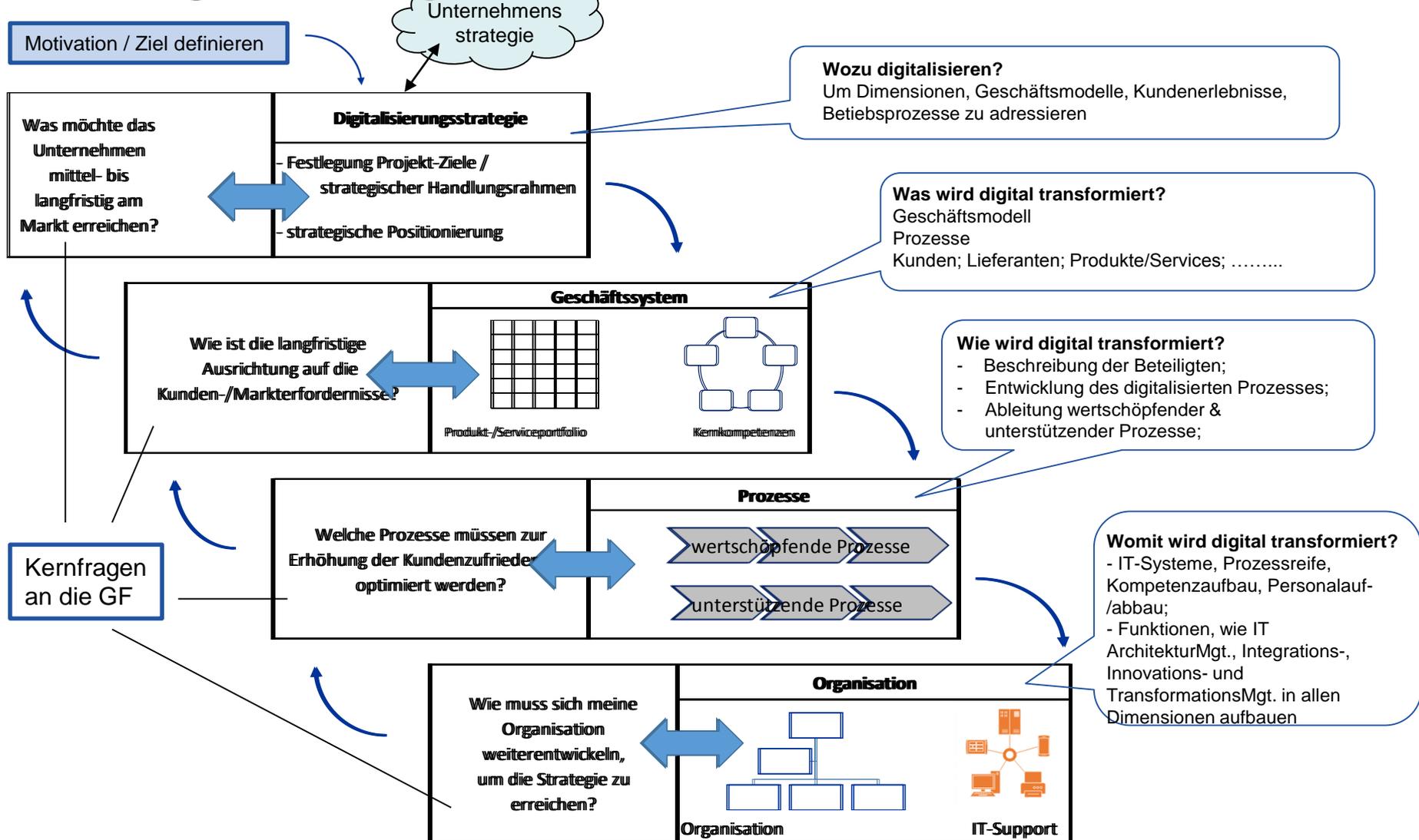
Daten

Kundenausrichtung

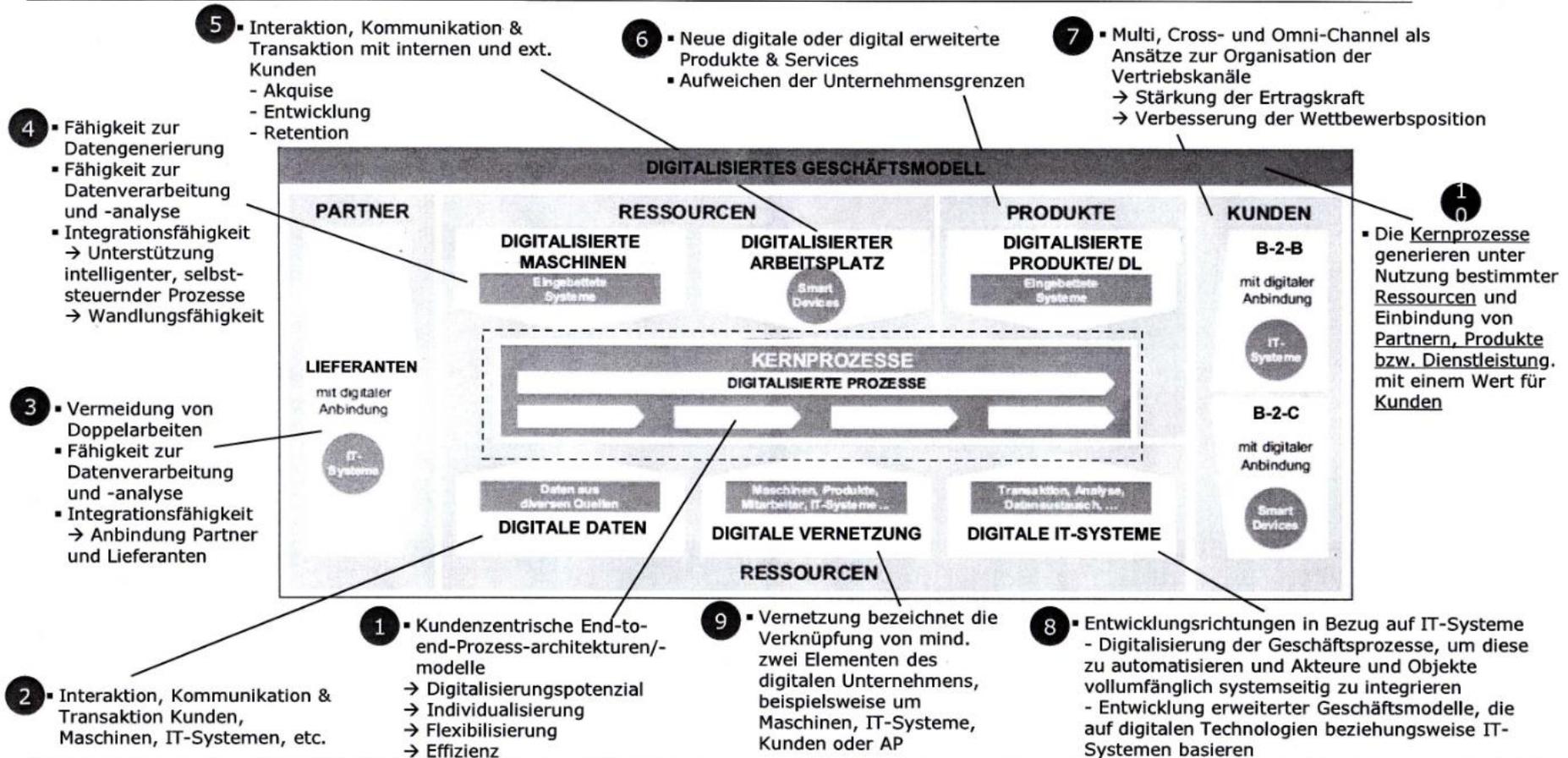
2. Warum Digitalisierung



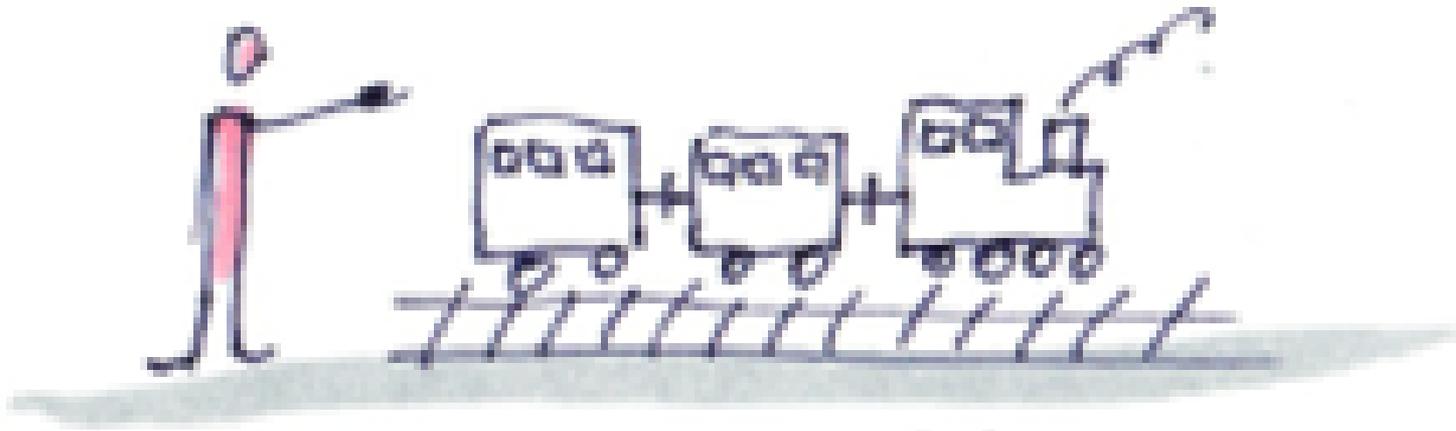
Kernfragen zur digitalen Transformation



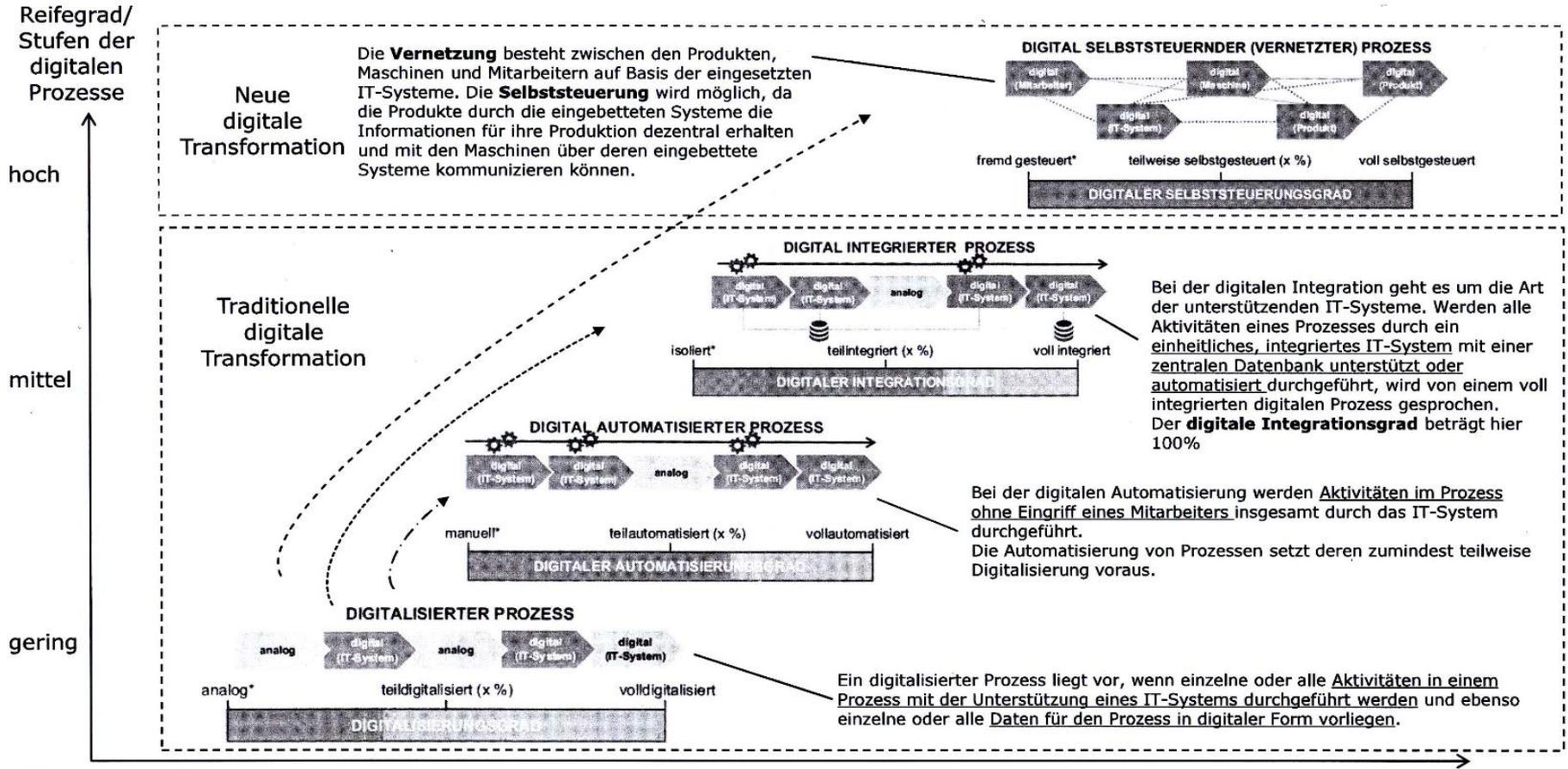
Digitalisierung im Gesamtkontext



3. Ziel und Fahrplan



4 Reifegrade / Stufen digitaler Prozesse

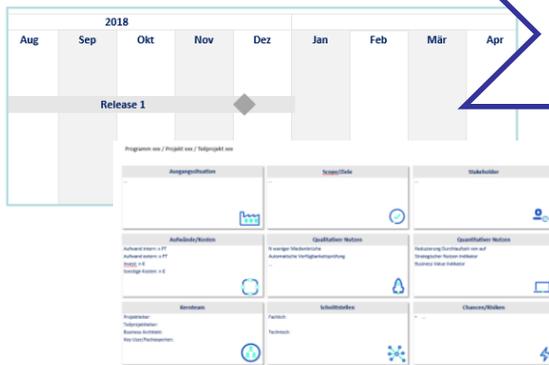


Automatisierte Aktivität
 Analoge Aktivität
 IT-gestützte Aktivität
 Datenbank

Ablauf eines Digitalisierungs-Projektes

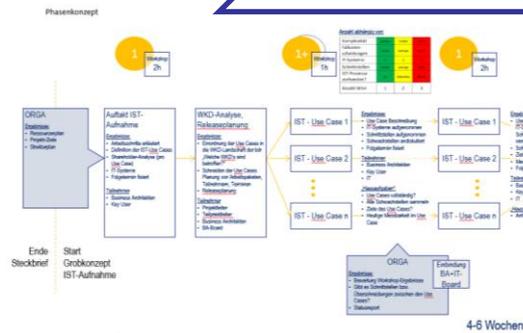
Ziel (BusinessCase)
Business Value
Zeitplan

Stakeholder
Präsentation
Freigabe

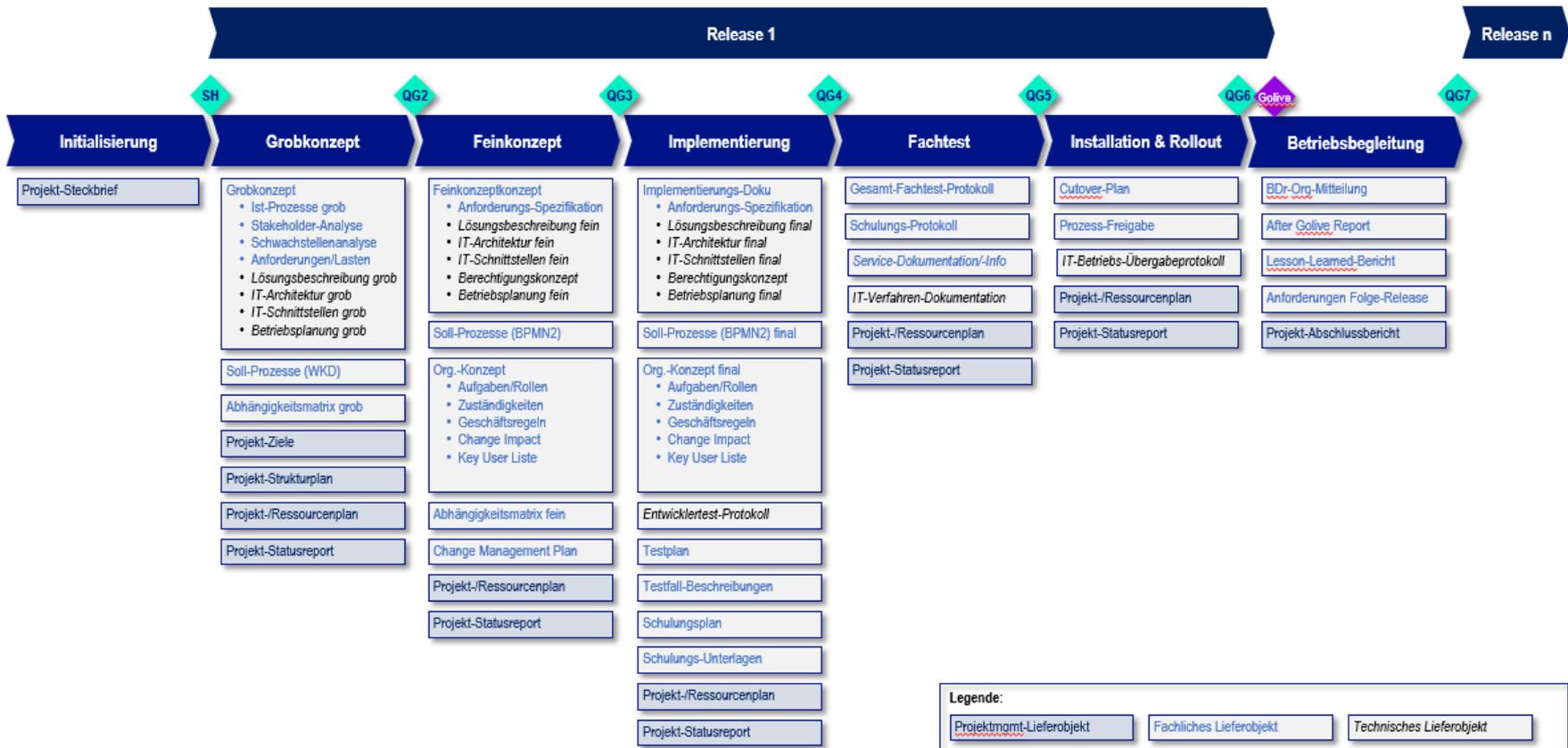


ProjektUmsetzung nach dem Phasenkonzept bis zum Go Live

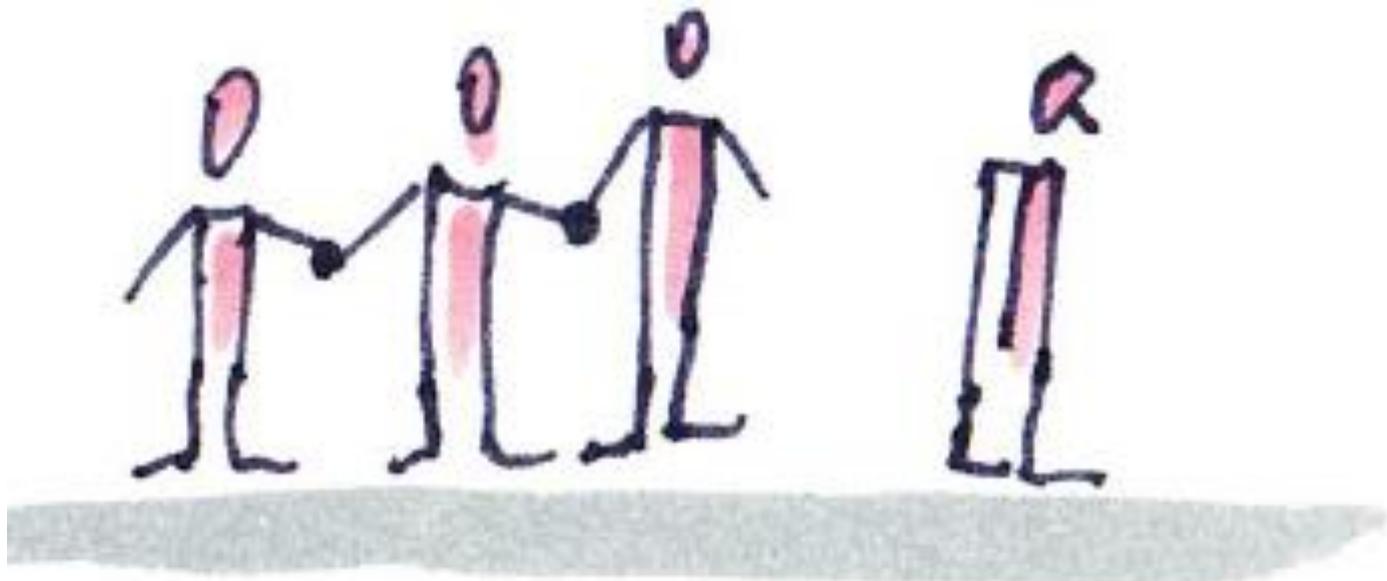
Projekt-Nachkalkulation



Bestandteile der Phasen

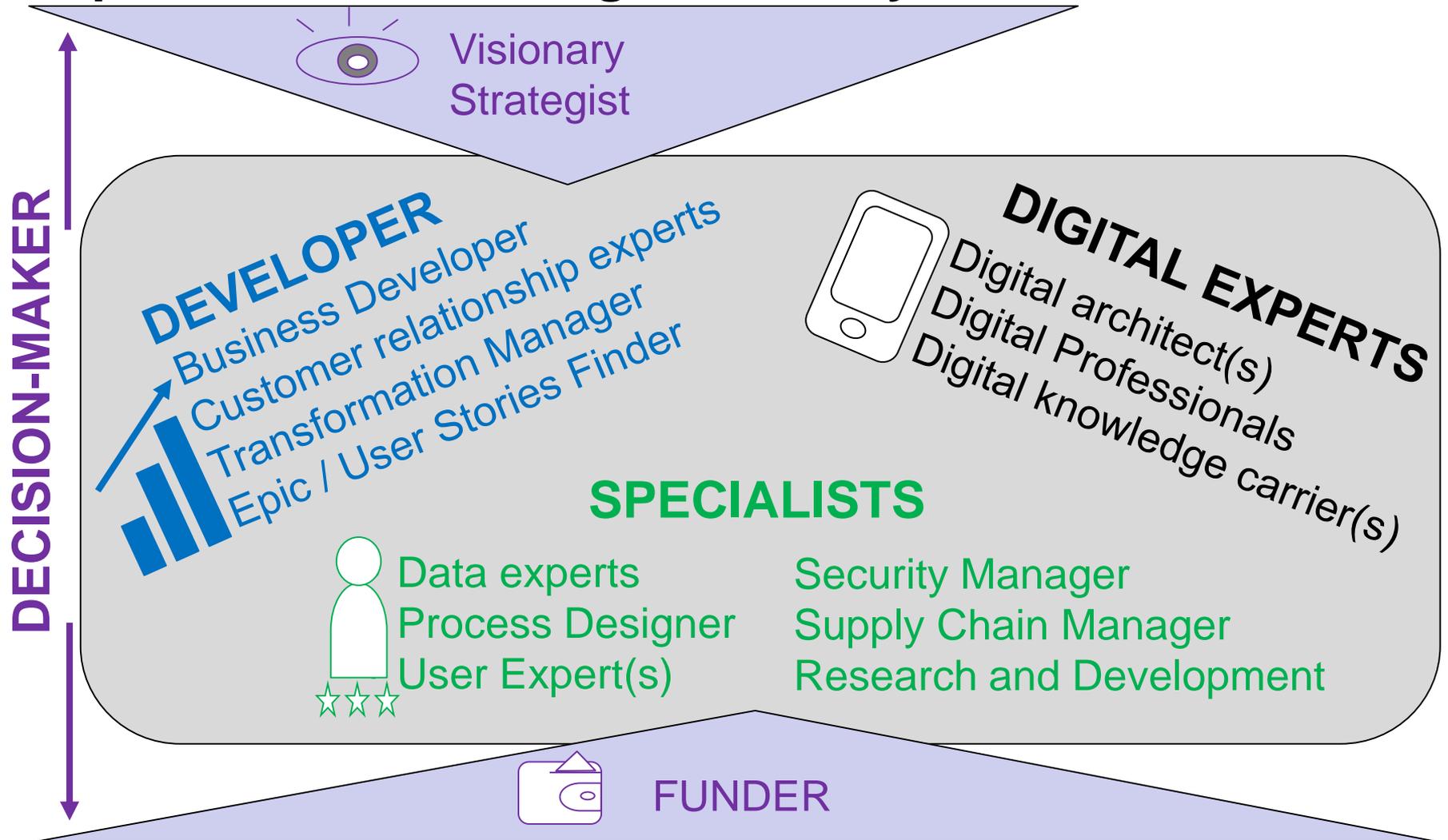


4. Rollen, Kultur, Stolpersteine





Explorer Roles einer Digital Journey





Kultur einer Digital Journey

Unternehmenskultur der Erfolgsfaktor

1. Technisch ist fast alles machbar!

- Kunden und Mitarbeiter bitte mitnehmen!

2. Was ist denn eigentlich Business Agility?

- Lernen ein Arbeitsleben lang...
- VUKA-Welt als Normalität sehen...
- Flexibel und proaktiv Tägliches hinterfragen und anpassen...
-

3. Kann das jeder (noch) lernen?

- Wie fast immer, das ist Board-Sache – Glaubhaft den Mindset leben!



Blind Allys auf der Reise

1. Den Digital Ghost Train stoppen

- Partizipation nimmt Ängste
- Entwicklungen erklären und kommunizieren

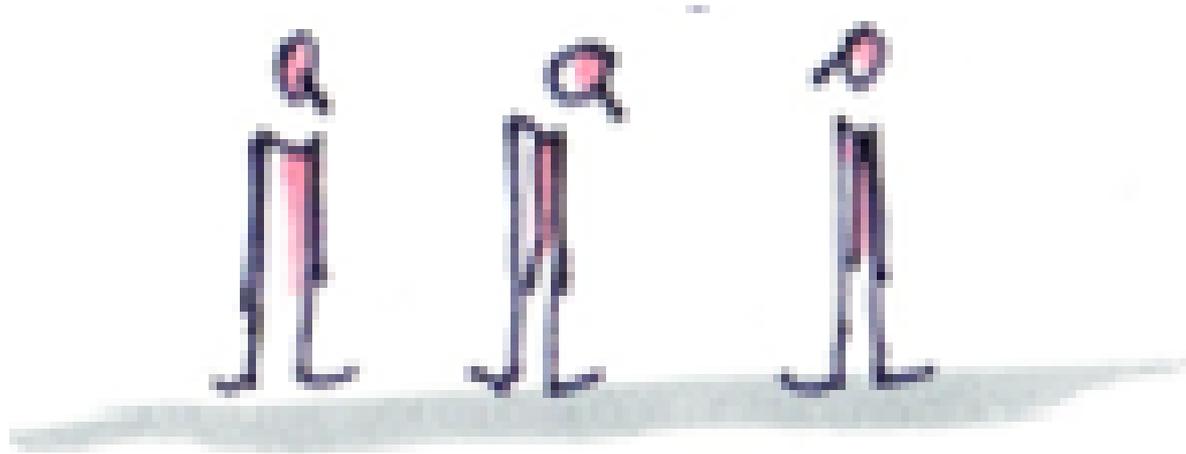
2. Bottleneck Parties, warum?

- Immer die Gleichen verschleißt und hängt ab
- Entwicklungsperspektiven für alle aufmachen, Rollen gibt es genug

3. Just Adaption – Kopieren kann erfolgreich sein, aber...

- Eine Kopie von Google, Facebook, Wikipedia macht wenig Sinn!
- Ein digitaler Flickenteppich ist der Prozess-Kollaps...
- Neue Epic Stories sind gefragt und gesucht...los geht's!

5. Gesellschaftliche Auswirkungen



Ausführlich siehe Artikel
„Gesellschaftliche Folgen der Digitalisierung“

Die zukünftige Gesellschaft in der Literatur



Frühe Gesellschaftsentwürfe

Schätzing: Gefahren der künstlichen Intelligenz

Eggers: The Circle

Gorz: Wege ins Paradies





Vernetzung und künstliche Intelligenz

Machine, Platform, Crowd

Beschleunigte Wachstumsprozesse

Wissenserweiterung und –transfer

Emanzipierte Bürgergesellschaft

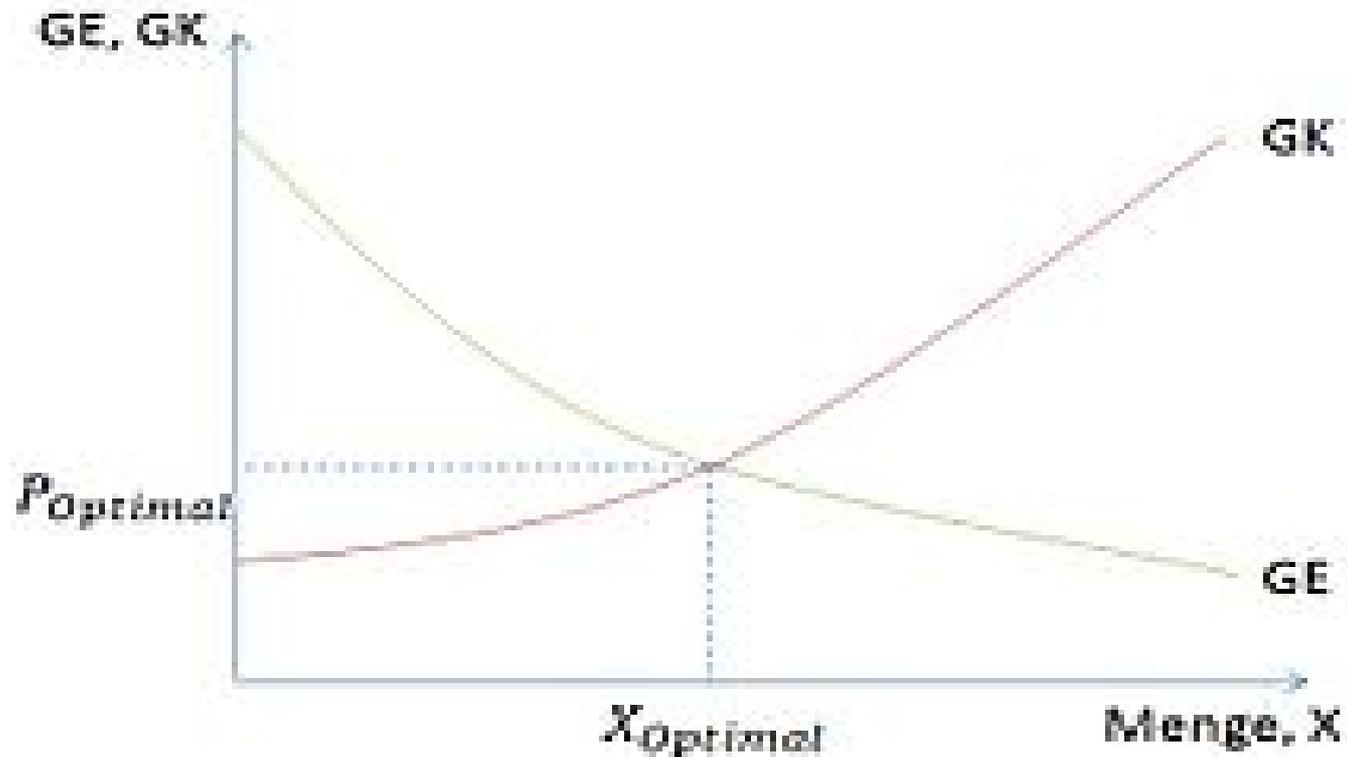
Abbau von Ungleichheit auf nationaler und internationaler Ebene

Hochqualifizierte Arbeitsplätze

Null-Grenzkosten-Gesellschaften

Postkapitalistische Gesellschaften

Share-Economy und Ressourcenschonung





Share-Economy – Pervertierung zum Superkapitalismus

Digitale Diktatur (Überwachung und Verhaltenslenkung durch Staat und Wirtschaft)

Ent-Solidarisierung und wachsende Ungleichheiten

Gesteigerter Umwelt- und Energieverbrauch

Überindividualisierung und granulare Gesellschaft



Digitale Demenz

Negative Auswirkungen auf die Arbeitsmärkte



Bewusste Nutzung der Potentiale der Digitalisierung zur positiven Veränderung von Wirtschaft und Gesellschaft

Was wird aus dem Menschen

Wie muss sich der Mensch verändern um den Herausforderungen des digitalen Zeitalters gewachsen zu sein?

Muss sich der Mensch verändern?





Vielen Dank für Eure Aufmerksamkeit