

Veranstaltungsreihe „HR 4.0 Employee Experience (EX) Design Challenge“

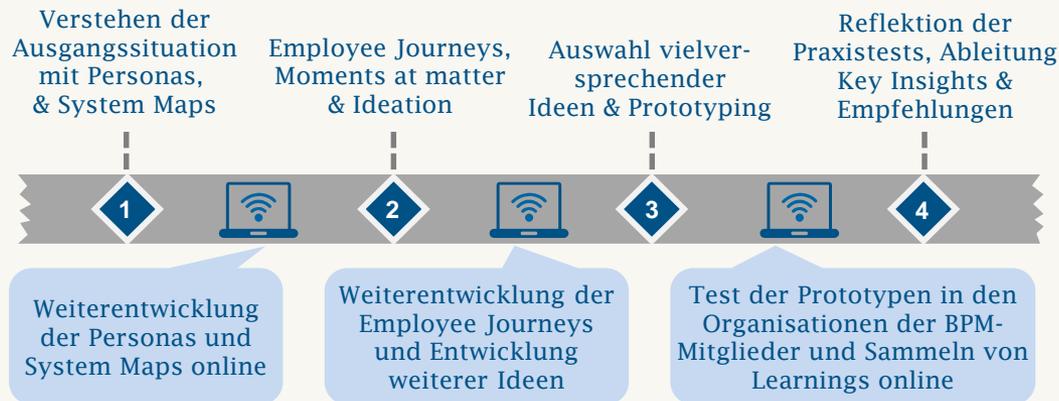
Eine Kooperation des BPM
und der hkp/// group



Veranstaltungsüberblick – Mitarbeiterorientierte HR-Lösungen mit Employee Experience (EX) Design entwickeln

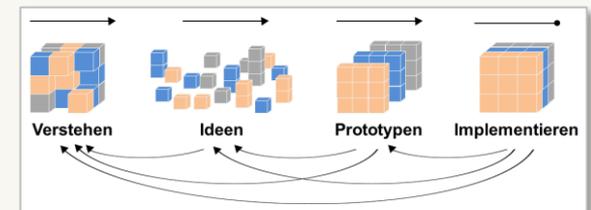
Veranstaltungsüberblick

- Die Veranstaltungsreihe besteht aus 4 Einzelveranstaltungen, die je einen Schritt von EX Design im Fokus haben.
- Bei der Entwicklung von mitarbeiterorientierten HR-Lösungen fokussieren wir uns auf verschiedene HR-Themenfelder die wir in der ersten Veranstaltung gemeinsam identifizieren.



Was ist „EX Design“?

- EX Design bezeichnet das konsequente Einnehmen der Mitarbeiterperspektive bei der Entwicklung von HR-Produkten und Dienstleistungen.
- EX Design basiert auf erprobten Methoden aus Marketing und Produktentwicklung (UX Design) angewendet im HR-Kontext.



Veranstungsüberblick – Zwischen den Veranstaltungen arbeiten wir online an den Themen weiter

- Wir laden Sie ein zwischen den Veranstaltungen an den Themen mitzuarbeiten – unabhängig davon, ob Sie an einer der Veranstaltungen live teilnehmen.
- Sie können Diskussionsbeiträge mit anderen Teilnehmern fortsetzen und sich über Learnings sowie Ergebnisse austauschen.
- Außerdem können Sie Personas, System Maps und Employee Journeys, kommentieren und so zu ihrer Weiterentwicklung beitragen.

HR 4.0 Employee Experience (EX) Design Challenge

1 2 3 4

... wir arbeiten online gemeinsam weiter!

Personas, Maps & Journeys

5. Juni, Berlin
TUI Group

Veranstaltung **1**

Verstehen der Ausgangssituation mit Personas & System Maps

Agenda für das Live Event		... so geht es online weiter
	Begrüßung, Vorstellung Agenda & Erwartungen	<ul style="list-style-type: none">• Nach der ersten Veranstaltung können Sie online über die BPM Xing-Gruppe oder das BPM Intranet weiter diskutieren - unabhängig davon, ob Sie am Live Event teilgenommen haben.• Mit Hilfe von SMAPLY können Sie weiter an den im Live Event entwickelten Personas und System Maps arbeiten.• Bei Bedarf können Sie neue Personas / System Maps entwickeln.
	Einführung in Mindset von EX Design	
	Entwicklung von Personas in Kleingruppen	
	Gemeinsame Identifikation von und Aufteilung in Themenfelder	
	Erstellung von System Maps pro Themenfeld	
	Ergebnispräsentation, Reflektion & Feedback	

Veranstaltung **1** – Personas

Wir ändern unseren Blickwinkel und nehmen die **Perspektive der Nutzer** ein

- Gemeinsam nehmen wir mithilfe von Personas (fiktive Personen) die Perspektive von verschiedenen Mitarbeiter-Typen ein und berücksichtigen deren Eigenschaften bei Design-Entscheidungen.

Illustrativ

Persona Profil



Hermann, 37

- männlich
- Mechatroniker
- Arbeitet seit 10 Jahren im Unternehmen
- Wohnhaft in Bielefeld
- Verheiratet und 2 Kinder
- Mag es, privat handwerklich tätig zu sein
- Liest gerne Computer-Zeitschriften

“Gib mir ein technisches Problem und ich löse es!”

Was er mit Leidenschaft macht

- Arbeit an neuen Trends wie z. B. Smart Home
- Reparatur von defekte Dingen

Karriere-Ziele

- Aufstieg zum Maschinenführer
- Experte in einem Fachgebiet werden

Persönliche Ziele

- Zeit mit seinen zwei Kindern verbringen
- Hausbau für die Familie

Was motiviert ihn?

- Technische Herausforderungen
- Freiraum beim Arbeiten
- Leistungsbezogenes Gehalt

Was demotiviert ihn?

- Mangel an Anerkennung
- Lange Entscheidungswege

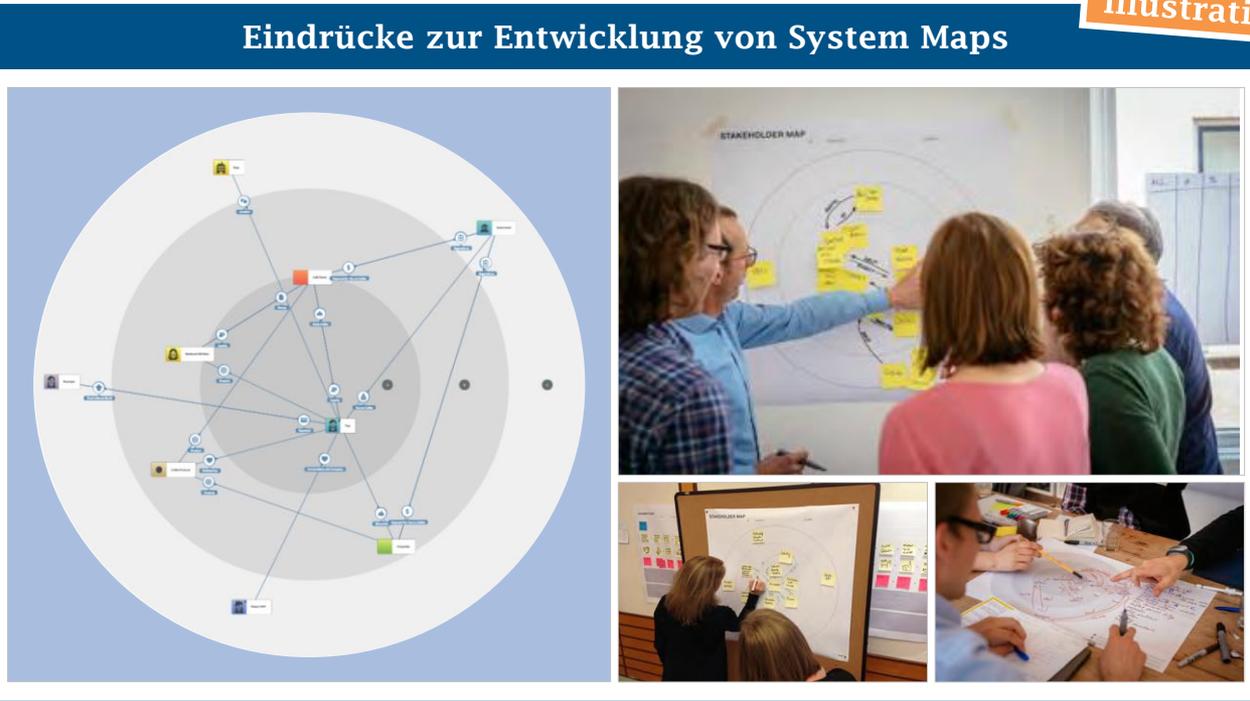
Veranstaltung **1** – System Maps

Wir verschaffen uns einen Überblick über **alle relevanten Stakeholder**

- Wir erstellen System Maps, um darzustellen und nachzuvollziehen, welche Stakeholder, Instrumente, Systeme etc. für das Themenfeld von Relevanz sind.

Illustrativ

Eindrücke zur Entwicklung von System Maps



4. Juli, München
tbd.

Veranstaltung 2

Employee Journeys, Moments at matter & Ideation

Agenda für das Live Event

	Begrüßung, Vorstellung Agenda & Erwartungen
	Einführung in Mindset von EX Design
	Recap der ersten Veranstaltung & der Online-Diskussion
	Erstellung von Employee Journeys pro Themenfeld
	Identifikation der Moments at matter & Entwicklung von Ideen zur Optimierung der EX
	Ergebnispräsentation, Reflektion & Feedback

... so geht es online weiter

- Nach der zweiten Veranstaltung können Sie online über die BPM Xing-Gruppe oder das BPM Intranet weiter diskutieren - unabhängig davon, ob Sie am Live Event teilgenommen haben.
- Mit Hilfe von SMAPLY können Sie die Employee Journeys weiterentwickeln.
- Gemeinsam mit anderen BPM-Mitgliedern können Sie über Xing auf Basis der Moments at matter weitere Ideen sammeln, um die EX zu optimieren.

Veranstaltung 2 – Employee Journeys

Wir betrachten HR Themen als ganzheitliches Erlebnis statt als bloßen Prozess

- Wir nutzen Employee Journeys, um zu visualisieren und nachzuvollziehen, wie typische Mitarbeiter (z. B. Personas) die HR-Services entlang der Prozessschritte erleben.

Illustrativ

Eindrücke zur Entwicklung von Employee Journeys

The collage illustrates the development of Employee Journeys through various stages and activities:

- Digital Tool Screenshot:** A screenshot of a digital tool showing a timeline with icons representing different stages of an employee journey. The icons include a person, a pill, a person thinking, a person reading, a person with a family, a person with a hand, a person with a car, and a person with a person.
- Tablet Use:** A person is shown using a tablet displaying a digital interface with icons and text.
- Whiteboard Collaboration:** A person is pointing at a whiteboard with a large diagram and sticky notes.
- Meeting:** A group of people are gathered around a table, discussing and working on a large diagram.
- Whiteboard Writing:** A person is writing on a whiteboard with a marker.

September, Bremen
tbd.

Veranstaltung **3** Auswahl vielversprechender Ideen & Prototyping

Agenda für das Live Event

	Begrüßung, Vorstellung Agenda & Erwartungen
	Einführung in Mindset von EX Design
	Recap der zweiten Veranstaltung & der Online-Diskussion
	Fortsetzung von Ideation und Auswahl der vielversprechensten Ideen pro Themenfeld
	Erstellung von Prototypen pro Themenfeld
	Ergebnispräsentation, Reflektion & Feedback

... so geht es online weiter

- Nach der dritten Veranstaltung können Sie online über die BPM Xing-Gruppe oder das BPM Intranet weiter diskutieren und an den Prototypen arbeiten - unabhängig davon, ob Sie am Live Event teilgenommen haben.
- Zusätzlich können Sie die Prototypen in Ihrer Organisation verproben, Feedback einholen und mit den anderen BPM-Mitgliedern über die Ergebnisse diskutieren.

Veranstaltung **3** – Prototypen

Gemeinsam entwickeln wir nutzer- und erlebnisorientierte Prototypen

- Auf Basis der gewonnenen Erkenntnisse über die Bedürfnisse und Erlebnisse der Nutzer generieren wir gemeinsam Ideen zur Innovation und entwickeln konkrete Prototypen.
- Die Prototypen können Sie in Ihrer Organisation testen und gemeinsam mit anderen BPM-Mitgliedern weiterentwickeln.

Target Employee Journey Maps

Visualisieren der Erfahrungen der Personas



Advertisements

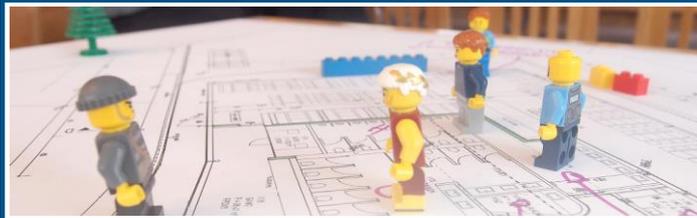
Erproben des wahrgenommenen Nutzens



Illustrativ

Desktop Walkthrough

Durchspielen der Erfahrungen der Personas



Physical Prototype

Entwickeln eines haptischen Modells



Veranstaltung **4**

Reflektion der Praxistests, Ableitung Key Insights & Empfehlungen

Agenda für das Live Event		... so geht es online weiter
	Begrüßung, Vorstellung Agenda & Erwartungen	<ul style="list-style-type: none">• Nach der letzten Veranstaltung können Sie die Diskussion und Reflektion über die BPM Xing-Gruppe oder das BPM Intranet fortsetzen und die optimierten Prototypen in Ihrer Organisation testen bzw. weiter ausarbeiten und nutzen - unabhängig davon, ob Sie am Live Event teilgenommen haben.• Halten Sie den engen Kontakt mit den BPM-Mitgliedern auch nach der Veranstaltungsreihe aufrecht, um sich weiterhin auszutauschen und zusammenzuarbeiten.
	Einführung in Mindset von EX Design	
	Recap der bisherigen Veranstaltungen & der Online-Diskussion	
	Weiterentwicklung der Prototypen	
	Meta-Reflektion der Veranstaltungsreihe (zu Themenfeldern, Methode & Mindset)	
	Abschluss & Feedback	