

MONOKEE
CONSULTING

M

O

N



Die Adaptionenfähigkeit von
Organisationen hält nicht mit der
Beschleunigung des Wandels Schritt.

K

E

L

Ausgangslage.

Der digitale Wandel ist unaufhaltsam, wird aber zu oft noch als Bedrohung statt als Chance gesehen – man schaut zu, anstatt zu gestalten; reagiert mit Reflexen von gestern auf die Probleme von heute; verhebt sich lieber an der Mondmission Industrie 4.0, als gezielt zu verändern und zu experimentieren; begreift digitale Transformation immer noch als rein technische Herausforderung; fürchtet das Gespenst der künstlichen Intelligenz und beschwört gleichzeitig die Allmacht der Prozessautomatisierung; setzt auf herkömmliche Prozesse, wo disruptives Denken nötig ist; verschreibt Agilität und hetzt unverändert durchs Tagesgeschäft; sieht die besten Talente zu spät kommen und zu schnell gehen.

M

O

N



**Unsere Antwort: Produkt- und
Organisationsentwicklung verbinden.
Durch prototypisches Arbeiten, Game
Thinking und Co-Creation.**

K

E

L

Unser Beratungskonzept.

Anstatt den Wandel zu verordnen und zahllose Agilitätsbekenntnisse abzulegen, bauen wir lieber Prototypen. Für das Geschäft von morgen, für neue Produkte und zeitgemäße Arbeitsprozesse.

Unser Ansatz verbindet die Erfahrung von Spieleentwicklung, Management-Beratung und Agile Coaching. Mit Empathie für die Nutzer im Kontext ihrer Lebenswelt. Für radikale Veränderungen oder inkrementelle Verbesserung.

Wir bauen Prototypen und verändern Organisationen – gemeinsam mit unseren Kunden, transparent, effizient und mit voller Kontrolle der Risiken.

Leuchtturmprojekte setzen die nötigen Impulse für Wandel, ohne das Bestandsgeschäft zu gefährden.

M

O

N



**Prototypisches Arbeiten zeigt den Wert
von Ideen in Tagen oder Wochen statt in
Monaten oder Jahren.**

K

E

L

Warum Prototyping?

- Prototyping macht Hypothesen und Ideen sicht- und testbar. In festen Zyklen werden Inkremente erarbeitet und von den späteren Nutzergruppen ausprobiert. Ständiges Feedback schützt die Entwickler vor dem Wald-vor-Bäumen-Syndrom und gewährleistet Transparenz über den Fortschritt der Entwicklung.
- Wo experimentiert wird, ist scheitern unvermeidbar. Wir machen aus der Not eine Tugend und nutzen Fehler positiv: als Kommunikationsmittel für interdisziplinäre Teams, als Chance für ungewöhnliche Ideen, als Lernquelle für bessere Prozesse.
- Durch den planbaren Wechsel von divergierenden und konvergierenden Projektphasen werden vielversprechende Prototypen kontinuierlich verfeinert: Auf die Fertigstellung der einen Idee folgt die Suche nach der nächsten.

M

O

N



Co-Creation ist das trojanische Pferd der Organisationsentwicklung. Sie verbindet Lern- mit Produktionszeit und vereinfacht kulturelle Veränderungen.

K

E

L

Warum Co-Creation?

- Wir entwickeln zusammen mit den Fach- und Führungskräften unserer Kunden. Projektteams werden über die Grenzen der Unternehmen und Wertschöpfungsketten zusammengestellt.
- Unsere interdisziplinäre Arbeitskultur vertieft den Anteil jedes Einzelnen am Kurations- und Entwicklungsprozess. Ständiger Wissensaustausch ist so nicht mehr bloßes Mantra, sondern fester Teil des Tagesgeschäfts.
- Teams können projektgebunden auf Talente zugreifen, die als feste Mitarbeiter nur schwer zu finden wären. Diese Kombination von Expertisen und Erfahrungen ermöglicht gleichermaßen schrittweise Verbesserungen wie fundamental Neues – je nachdem, was gebraucht wird.

M

O

N



**Game Thinking als Framework für
Innovation: Handwerk und Haltung für
adaptionfähige Organisationen, die von der
Neugier und Begeisterung ihrer Mitarbeiter
und Nutzer angetrieben werden.**

K

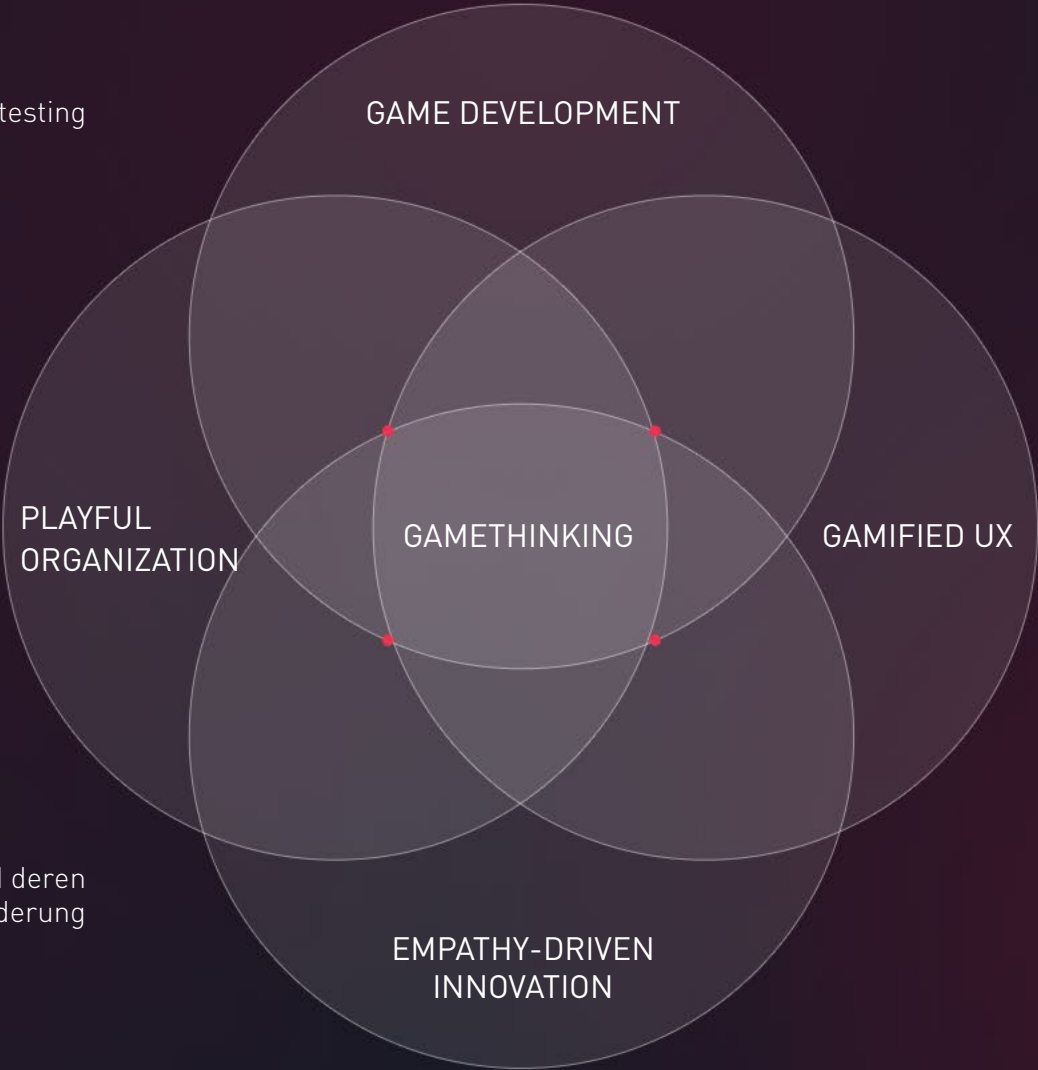
E

L

Gamethinking = ?

Unser Framework ist aus langjähriger Erfahrung in der Entwicklung von immersiven Anwendungen entstanden: Spiele, interaktive Erzählungen, User Interfaces für Touchscreens, VR und AR. Im Fokus der Arbeit steht der Nutzer als denkendes und fühlendes Individuum, dessen Entscheidungen immer auch emotional geprägt sind. Wir setzen auf spielerische Entwicklungs- und Lernprozesse, die Experimente erlauben, unorthodoxe Ideen hervorbringen und durch ihre extreme Nähe zum Nutzer die Effektivität der Entwicklung steigern.

Agile Entwicklung und Playtesting



Spielerische Elemente in der UX durch Objekte, Mechaniken, Dynamiken und Ästhetik aus dem Game Design

Humane Organisationen und deren spielerische Veränderung

Emotionen und Bedürfnisse der Nutzer im Fokus der neuen Produkte und Services

Unsere Beratungsprodukte.

- In Entwicklungsprojekten bauen wir interaktive Prototypen für digitale Innovationen. Am liebsten in Co-Creation mit den Teams unserer Kunden.
- In Ideation-Projekten unterstützen wir dabei, aus wilden Ideen werthaltige Innovationen zu machen. Wir kuratieren und strukturieren Ideen und übersetzen Geistesblitze in umsetzbare Produktvisionen.
- In Organisationsprojekten designen wir Produktionsprozesse und Teamstrukturen. und begleiten deren Umsetzung als agile Coaches auf Team- und Führungsebene.
- Wir vermitteln unser Wissen in Seminaren und moderieren Agile & PlayWorkshops, die in die Hände und ins Hirn gehen.

Die Gründer.



Timo Maier



Daniel Herrmann



Daniel Wagner

MONOKEL

CONSULTING

Ubierring 43, 50678 Köln

dh@monokel.de

+49 221 79 00 56 97