

Zusammenfassung und Stand BMZ Digitalforum

07.04.2020



Zusammengefasste Ergebnisse I

Hintergrund

Es ist unbestreitbar: Viele Herausforderungen der Zukunft aber auch der Gegenwart sind mit klassischen Methoden nicht mehr zu bewältigen. Digitalisierung bietet das Potenzial, Effizienz und Wirksamkeit unserer Maßnahmen deutlich zu erhöhen.

Mit dem Digitalforum haben wir eine **abteilungsübergreifende Plattform** aufgebaut, die es uns ermöglicht, Lösungsideen schnell zu testen, nutzerzentriert umzusetzen und neue Wege der Zusammenarbeit zu erproben.

Das innovative Projekt hat eine Laufzeit über das gesamte Jahr 2020 und ist mit **7 Terminen für Digitalforen und einem Sprint Format geplant**. Die sog. **Digitalpromotorinnen und Digitalpromotoren** setzen sich aus den Abteilungen des BMZ zusammen und füllen das Digitalforum mit ihrem Know-how, ihrem Netzwerk und ihrem Prozesswissen. Mit der Design Thinking Methode haben wir ein agilen Vorgehensmodell gewählt, das inzwischen auch vermehrt in der Entwicklungszusammenarbeit Anwendung findet. Die Methode ermöglicht den Digitalpromotorinnen und Digitalpromotoren kreative und produktive Arbeitstechniken anzuwenden, um Nutzerbedürfnisse besser zu verstehen und darauf aufbauend neue Lösungsideen zu gestalten. Diese Lösungsideen entwickeln wir in einem **iterativen Prozess schnell zu Prototypen**, die getestet werden können.

Im Zuge der unklaren Entwicklung der Corona-Pandemie wird die Projektplanung konsequent **virtualisiert**. Dazu wird ein adaptiertes Konzept vorgelegt, das die Erfahrungen mit diesem remote Workshop verarbeitet. Dazu wurde die digitale Kommunikationstool **Microsoft Teams** und die **Kollaborationsplattform MURAL** genutzt. Die **Design-Thinking Methode** wurde auf den digitalen Rahmen angepasst.

Zusammengefasste Ergebnisse II

Was wir tun:

- Wir erörtern systematisch und abteilungsübergreifend Digitalisierungschancen und -Herausforderungen in der EZ
- Wir etablieren „Digitalisierung als Standard“ (digital by default) als Qualitätsmerkmal bei allen Maßnahmen der deutschen EZ
- Wir identifizieren Skalierungspotenziale von bestehenden Vorhaben und entwickeln digitale Lösungsideen
- Wir helfen dem BMZ dabei, agile Denkweisen und Methoden in der eigenen Innovationskultur zu verankern

Hierzu haben die Digitalpromotorinnen und Digitalpromotoren zunächst drei Ansätze erarbeitet und vertieft, die zu einer besseren Nutzung der Digitalisierungspotenziale beitragen:

1. Verfahren nutzen: Prüfung entlang welcher Verfahren die Digitalisierung stärker verankert werden könnte
2. Hierarchien einbinden: Prüfung, wie bestehende Hierarchien produktiv eingebunden und begeistert werden könnten
3. Partner gewinnen: Prüfung, wie Partner stärker als Impulsgeber oder Umsetzer gewonnen werden könnten (Multiplikation).

Zusammengefasste Ergebnisse III

Aufbauend auf den Überlegungen zu den priorisierten Ansätzen haben die Digitalpromotorinnen und Digitalpromotoren zwei beispielhafte Leuchtturmprojekte identifizieren, anhand dessen erprobt wird, wie die Digitalisierung breiter im BMZ verankert werden kann.

Nachhaltiger Naturkautschuk aus entwaldungsfreien Lieferketten in Indonesien	BMZ 2030 Kernthema: Eine Welt ohne Hunger Chance: Verankerung des Projektes auf politischer Ebene als digitaler Beitrag zur Skalierung des Themas Nachhaltigkeit.
Online-Plattform für transparentes Vergabesystem in der Ukraine - „ProZorro“	BMZ 2030 Kernthema: Frieden und gesellschaftlicher Zusammenhalt Chance: Verankerung des Projektes auf politischer Ebene als digitaler Beitrag zur Korruptionsbekämpfung.

Zudem haben die Digitalpromotorinnen und Digitalpromotoren überprüft, inwieweit die Projekte durch den Einsatz der fünf Smart Development Ansätze sowie durch die Berücksichtigung der übergreifenden Leitlinien „Digital Principles“ und „Digital by Default“ mehr Wirksamkeit erzielen können.

Entlang der drei identifizierten Ansätze 1) Verfahren, 2) Hierarchien, 3) Partner erarbeiten die Teilnehmenden im weiteren Verlauf gemeinsame Prototypen (Handlungsempfehlungen und Maßnahmenplan) für die Skalierung der eingebrachten Vorhaben.

Analog zu unserem Zielbild orientieren sich die Prototypen an folgenden Fragestellungen:

- Wie kann das Projekt in Hierarchien, bei Partnern und in Verfahren verortet werden, um die Digitalisierung im BMZ in die Breite zu tragen (Strategie)?
- Welche konkreten Schritte können dazu umgesetzt werden (Maßnahmen bzw. Aktions- und Zeitplanung)?

Zusammengefasste Ergebnisse IV

Verbindung des BMZ Digitalforums mit dem BMZ Digi-Lab

Daneben setzen wir durch ein Sprint-Format den Rahmen für die Weiterentwicklung eines ganz konkreten Leuchtturmprojekts, welches unserem Zielbild entspricht und eine hohe politische Relevanz besitzt.

Hierzu bringen wir durch Unterstützung des neuen Digi-Labs das Projektteam mit innovativen Akteuren und Mentoren zusammen, um gemeinsam ihre Lösungen weiterzuentwickeln. Die Ideen und Lösungen des Digitalforums sind die Grundlage für die Gestaltung und methodische Arbeit des [BMZ Digi-Labs](#) sein.

Dokumentation 2. Digitalforum

Virtuell,
25./26.03.2020

31.03.2020



Situation und Ziele

Situation

Am 25. und 26.03.2020 fand das 2. Digitalforum des BMZ unter den gegebenen Bedingungen „remote“ statt. Dazu erhielten die Digitalpromotor*innen vor dem Workshop eine kurze Einführungen zu MS Teams und Mural als digitale Plattform für eine kreative Kollaboration. Die Methodik Design Thinking wurde durch KPMG für das virtuelle Format angepasst.

Im Rahmen der BMZ Digitalforen soll eine Doppelstrategie verfolgt werden:

- Entwicklung einer Idee in Sprint-Workshops bis zum Prototypen
- Konzeptionelle Arbeit hinsichtlich der Einbindung neuer Ideen in den BMZ 2030 Strukturen.

Das Projekt hat eine Laufzeit über das gesamte Jahr 2020. Es ist mit 7 Terminen für Digitalforen und einem Sprint-Format geplant. Diese Planung passen wir im Hinblick auf die aktuellen Restriktionen agil an.

KPMG Innovate begleitet die Digitalpromotor*innen durch die Vor-/Nachbereitung und Durchführung von Workshops im agilen Format.

Diese Dokumentation bündelt die Arbeitsergebnisse des 1 ½-tägigen remote Workshops vom 25./26.03.2020.

Ziele

Ziel des Digitalforums ist die bessere Nutzung der Digitalisierungspotenziale in der Leistungserbringung des BMZ:

- Verankerung der fünf Smart Development Ansätze sowie der „Digital Principles“ und „Digital by default“ als übergreifende Leitlinien.

Ziele für das 2. Digitalforum

- 1. Verstehen:** Status quo abgleichen (Torwand-Analogie), 3 Ansätze (Verfahren, Hierarchien, Partner), Sprint-Format
- 2. Beobachten:** Vorgeschlagene Projekte priorisieren und Auswahl entlang der erarbeiteten Design Criteria verproben („Filter“), erste Persona-Perspektiven entwickeln
- 3. Standpunkt:** relevante Perspektive festlegen, Herausforderungen konkretisieren
- 4. Ideen:** Strategieentwicklung entlang der 3 Ansätze, Ableitung Nutzenpotenzial für wichtige Stakeholder
- 5. Prototyp/Test:** Verarbeitung von Learnings und Anpassung Design Criteria

Arbeitsergebnisse – Vorbemerkungen

Die **explorative** Arbeit mit Prototypen unterscheidet sich z.T. stark von einem analytischen Vorgehen mit Soll-Ist-Abgleichen und statistischen Absicherungen. Im Design Thinking entwickeln wir dazu konkrete **Gestaltungsobjekte als Prototypen**, deren Funktionsweise und Akzeptanz wir kontinuierlich testen und iterieren.

Diese Gestaltungsobjekte können in **Analogien oder Bildern** angelegt sein, die wichtige Aspekte der Rahmenbedingungen (z.B. „Spielfeld“) oder der Lösungen („z.B. „Tor“) **bildlich** in sich tragen.

Im Design Thinking arbeiten wir **hypothesenbasiert und ergebnisoffen**, d.h. mit dem Anspruch, Ideen oder Lösungsvorschläge ständig gegen die Rahmenbedingungen zu testen und das Ergebnis daraufhin anpassen zu können. Als führende Perspektive kommen relevante **Nutzerbeobachtungen** hinzu. Diese Beobachtungen von Betroffenen bzw. Beteiligten (Stakeholder) liefern wesentliche Hinweise für die **Akzeptanz und die Wirksamkeit** einer Lösung bzw. für das **Hinterfragen von Rahmenbedingungen**. Zur Erläuterung hier die folgende Übersicht mit Blick auf die Digitalforen des BMZ:

Leitfragen	Analogie Torwand	Gestaltungsobjekt
Was ist die Aufgabe des Digitalforums?	Dynamik: „Viele Bälle spielen“ nicht „das Spiel kultivieren“ (explorativ vs. analytisch)	Mechanismus, um Digitalisierungspotenziale im BMZ anhand konkreter Projekte in die Breite zu tragen
Wie gelingt es, geeignete Projekte zu identifizieren?	„Ball auf Torwand spielen“, dazu „harte“ Kriterien (implementiert, Digital by Default, skalierbar, Digital Principles) sequentiell prüfen	Prüfprozess (Torwand als Raster, Filter) für bestehende Projekte (später auch für Ideen)
Wie kann eine Prüfung, Bewertung und Auswahl geeigneter Projekte vorgenommen werden?	„Ball vorlegen ... passen“: Verortung in Smart Development Ansätzen ... Prüfung Hierarchien, Verfahren, Partner	Bewertungs- und Prüfprozess (Raster, Filter) bzw. alternative Bewertungsmethoden (z.B. Voting, Veto o.ä.)
Wie kann eine Strategie zur Verankerung der Projekte in 1) Hierarchien, bei 2) Partnern und in 3) Verfahren entwickelt werden?	Prüfung, wer „den Ball annehmen bzw. spielen soll“, Beobachtung von Anforderungen, Restriktionen, Bedürfnissen, Nutzen	Teilstrategien für Hierarchien, Partner, Verfahren (und ggf. Kommunikation), Lösungsideen, Konsolidierung in Zeit- und Maßnahmenplanung
Wie und in welcher Form können Entscheidungsvorlagen des Digitalforums wirksam sein?	„Den Ball erfolgreich durch die Torwand spielen“ und damit die Digitalisierung im BMZ in die Breite tragen.	Entscheidungsvorlage und Strategie (mit Handlungsempfehlungen)
(ggf. Ergänzung weiterer Leitfragen)		

Arbeitsergebnisse

Die Teilnehmer*innen des 1. Digitalforums haben im Ergebnis zwei priorisierte digitale Projekte als Prototypen getestet. Als „Teststrecke“ im remote Workshop diente das Projekt TruBudget, das gemeinsam mit KfW entlang der Design Criteria verprobt wurde.

Das Workshop-Team wählte aus der [Projektliste](#) (Anhang) die folgenden Projekte für eine weitere Verprobung in 2 Arbeitsgruppen aus:

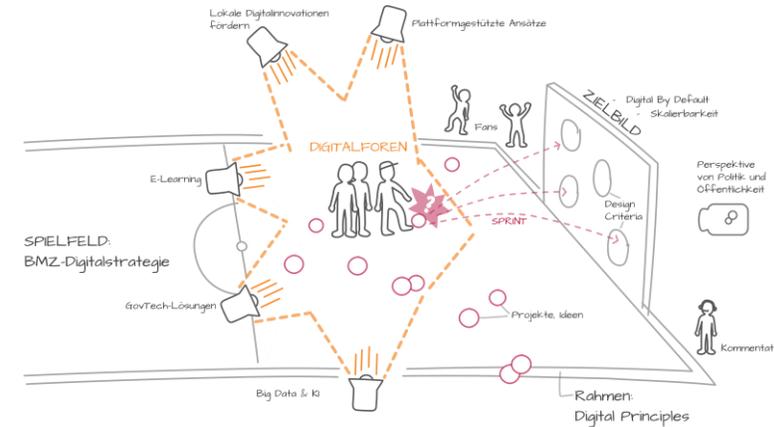
- **Naturkautschuk:** Blockchain-Lösung für den nachhaltigen Anbau von Naturkautschuk (analog Palmöl)
- **Prozorro:** transparente Ausschreibungs- und Vergabepattform (Ukraine)

Beide Projekte wurden in Kooperation mit externen Partnern realisiert.

Die Verprobung fand in 4 Schritten statt:

1. **Bälle schnell spielen:** Beide Projekte erfüllten in der Selbsteinschätzung der Projektpaten zunächst die vier „harten“ **Kriterien** implementiert, Digital by Default, skalierbar und Digital Principles.
2. **Bälle vorlegen:** Beide Projekte ließen sich zudem leicht mit einem der **Smart Development Ansätze** verknüpfen (Naturkautschuk: Plattform-gestützt, Prozorro: GovTech).
3. **Bälle passen:** Die Prüfung der **Hierarchien** wurde durch die Persona-Beobachtung unterstützt. Die Prüfung von Verfahren und Partnern wurde vom Team zurückgestellt (Zeitmangel).
4. **Bälle erneut spielen:** **Strategie ableiten** und die harten Kriterien validieren, bevor eine Entscheidungsvorlage erarbeitet werden kann.

Visuelle Analogie für das Projekt: Torwand



Ein zentrales Ergebnis des Workshops ist die **Konkretisierung der Perspektive** der Digitalforen gegenüber den Projektverantwortlichen bzw. –paten.

- Die aktuelle Aufgabe der Digitalforen ist demnach, Projekte zu identifizieren, die geeignet sind, die **Digitalisierung breiter im BMZ zu verankern**.
- Dazu treffen die Digitalforen eine Auswahl geeigneter Projekte und schlagen eine **Strategie zum weiteren Vorgehen** vor (Entscheidungsvorlage für BMZ Leitung).
- Die Prüfung eines Projektes durch die Digitalforen kann ergeben, dass die **Weiterentwicklung eines Projektes** Voraussetzung dafür ist, dass ein „Ball“ später erneut „gespielt“ werden kann.
- Die Aufgabe des Digitalforums ist es **nicht**, den Entwicklungsteams Ressourcen für die Projektentwicklung zur Verfügung zu stellen.

Arbeitsergebnisse – Gruppen 1&2

Arbeitsgruppe 1: Naturkautschuk

BMZ 2030 Kernthema: Eine Welt ohne Hunger

Beobachtung

Die Beobachtung der Persona Staatssekretärin hat ergeben, dass das Projekt Naturkautschuk auf dieser Ebene in der Hierarchie vor Allem über das damit verbundene Thema Supply Chain politisches Gewicht bekommt. Durch den Einbezug lokaler Partner (z.B. Continental bei Naturkautschuk) kann sich das **BMZ als Plattform zur Skalierung gleichartiger Supply Chain Projekte** positionieren. Ein Bezug zum persönlichen politischen Interesse der beteiligten Hierarchien hergestellt werden.

Schlussfolgerung

Das Projekt Naturkautschuk hat die Chance, auf dieser Hierarchieebene Gehör zu finden, falls es das Thema als neuen Inhalt analog „Palmöl“ positioniert (Themenskalierung).

Damit werden im nächsten Prüfschritt **Partner** für die **Themenskalierung von Supply Chain** relevant. Supply Chain kommt damit als mögliches inhaltliches Thema bzw. Prüffeld für die Digitalforen hinzu.

Chance

Verankerung des Projektes Naturkautschuk auf politischer Ebene als digitaler Beitrag zur Skalierung des Themas Supply Chain in der Entwicklungszusammenarbeit.

Risiken

- Kein persönlicher Bezug zum Thema Naturkautschuk entsprechend „Palmöl“
- Einbindung repräsentativer Partner (wie Continental)

Arbeitsgruppe 2: Prozorro

BMZ 2030 Kernthema: Frieden und gesellschaftlicher Zusammenhalt

Beobachtung

Die Beobachtung der Persona Staatssekretär hat ergeben, dass das Projekt Prozorro auf dieser Ebene in der Hierarchie als digitaler Beitrag des BMZ zur **Korruptionsbekämpfung** interessant sein könnte. Das Thema Korruptionsbekämpfung ist dazu geeignet, auch auf politischer Ebene Gehör zu bekommen. Es handelt sich dabei um ein **Top-Thema für Politiker**, das über ihren Wirkungskreis im BMZ hinaus langfristig zur Profilierung geeignet ist.

Schlussfolgerungen

Das Projekt Prozorro hat die Chance, auf politischer Ebene Gehör zu finden und multipliziert zu werden, falls es sich als digitaler Beitrag des BMZ zur Korruptionsbekämpfung positioniert.

Damit werden im nächsten Prüfschritt **Verfahren** für die Korruptionsbekämpfung relevant. Korruptionsbekämpfung kommt damit als mögliches **inhaltliches Thema bzw. Prüffeld** für die Digitalforen hinzu.

Chance

Verankerung des Projektes Prozorro auf politischer Ebene als digitaler Beitrag zur Korruptionsbekämpfung in der Entwicklungszusammenarbeit.

Risiken

- Prüfstandards entsprechen ggf. nicht den Richtlinien des BMZ
- Wechsel auf der Position des Staatssekretärs
- Einbindung externe Partner (Start-up)

Arbeitsergebnisse – Prüfprozess

Prüfprozess für die Bewertung und Auswahl von Projekten (Übersicht)

Schritt 1

Ball schnell spielen („bolzen“): Selbsteinschätzung Projektpaten

Schritt 2

Bälle vorlegen: Verortung in einem der 5 Smart Development Ansätze

Schritt 3

Ball passen: Prüfung entlang Hierarchien, Partner, Verfahren (und Sprint als Umsetzungsinstrument)

Schritt 4

Ball erneut spielen: Fremdeinschätzung durch Digitalpromotor*innen bzw. Expert*innen (unter Berücksichtigung von 2 und 3)

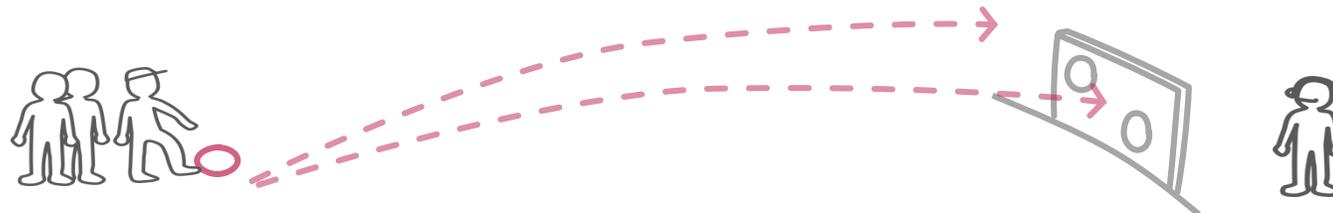
2

3

1

4

Projektidee	Bälle vorlegen										Bälle passen								Bälle spielen																			
	5 Smart Development Ansätze										Hierarchien				Partner				Verfahren				Sprint				Design Criteria											
	Plattformgestützte Ansätze		Lokale Digitalinnovationen		E-learning		Gov-Tech		Big Data und KI		Möglicher Ansatz ja/nein		Warum		Möglicher Ansatz ja/nein		Warum		Möglicher Ansatz ja/nein		Warum		Möglicher Ansatz ja/nein		Warum		Implementiert		Digital by default		Skalierbar		Digital Principles					
TruBudget	Erfüllt ja/nein	Warum	Erfüllt ja/nein	Warum	Erfüllt ja/nein	Warum	Erfüllt ja/nein	Warum	Erfüllt ja/nein	Warum	Möglicher Ansatz ja/nein	Warum	Erfüllt ja/nein	Warum	Erfüllt ja/nein	Warum	Erfüllt ja/nein	Warum	Erfüllt ja/nein	Warum	Erfüllt ja/nein	Warum																



Empfehlungen

Prüfprozess zur Auswahl von Projekten (Indikatorbildung)

Das Team hat eine **Prüfung von Projekten** entlang von 4 Schritten erarbeitet und mit **ersten Indikatoren** unterlegt. Diese Prüfung ist notwendig um nachvoll-ziehbare, transparente Entscheidungen zu ermöglichen, um die Rolle/Funktion der Digitalforen zu klären und um die Digitalforen selbst von den Auswahlpro-zessen zu entlasten. Die im Prüfprozess angelegte Logik ermöglicht eine Bewertung „geeigneter“ Projekte (später auch Ideen), die von Mitarbeiter*innen des BMZ auch kulturell erlernt werden kann (**Multiplikation**).

Für die ausgewählten Projekte will das Team **Entscheidungsvorlagen** erarbeiten, die **Handlungsempfehlungen** dafür liefern,

- a) wie das Projekt in Hierarchien, bei Partnern und in Verfahren verortet werden kann, um die Digitalisierung im BMZ in die Breite zu tragen (**Strategie**).
- b) welche konkreten Schritte dazu umgesetzt werden sollen (**Maßnahmen bzw. Aktions- und Zeitplanung**), um die Digitalisierung (...)

Empfehlung KPMG: Prüfprozess validieren, weiter entwickeln und in der Anwendung komfortabler machen (z.B. „App“, Akronym, Storytelling o.ä.)

1. Bälle schnell spielen: harte Kriterien grob prüfen

Selbsteinschätzung durch Projektverantwortliche bzw. -paten

- Implementiert: verfügbar, Zugang gewährleistet, reale Nutzer (auch Pilot)
- Digital by Default: 4-Stufen (von analog bis essentiell/transformativ)
- Skalierbar: technisch, Nutzergruppen, Themen (additiv von Vorteil)
- Digital Principles (9 Principles)

2. Bälle vorlegen: Verortung in **einem** der 5 Smart Development Ansätze
Selbsteinschätzung Projektpaten (Verortung in mehreren ergibt keinen Vorteil)

3. Bälle passen: Persona-Beobachtung zur Identifikation von konkreten Anforderungen und Bedürfnissen der Stakeholder, jeweils Identifikation Rolle, Position, Person

- Hierarchien
- Partner
- Verfahren

4. Bälle erneut spielen: harte Kriterien validieren

Fremdeinschätzung durch Digitalpromotor*innen, Expert*innen

- Implementiert
- Digital by Default
- Skalierbar
- Digital Principles

Sprints

Das Instrument Sprint kann eine Lösung für das erneute Spielen eines Balls sein: durch eine gemeinsame Verarbeitung des Projektstatus mit den Projekt- bzw. Entwicklungsteams und dem Digitalforum mit dem Ziel, das Projekt erneut und erfolgreich auf die Torwand spielen zu können.

Sprints wurden im remote Workshop nicht weiter vertieft.

Entscheidungen und nächste Schritte

Entscheidungen

- Die aktuelle Corona-Pandemie berührt die Digitalforen punktuell, soll sie jedoch nicht dominieren. Wir führen das Thema in unseren Diskussionen mit.
- Die Prüfung des aktuellen Portfolios im Hinblick auf eine Eignung zur Unterstützung in der Corona-Pandemie findet außerhalb der Digitalforen statt. Relevante Ergebnisse dieser Prüfung werden in das Digitalforum zurückgespielt (GIZ).
- Aktuelle Entwicklungen um einen Hackathon werden durch das Referat 112 direkt unterstützt und sind z.Zt. kein Thema für die Digitalforen.

Im Zuge der unklaren Entwicklung der Corona-Pandemie haben wir entschieden, die **Projektplanung konsequent zu virtualisieren**. Dazu legt KPMG ein adaptiertes Konzept vor, das die Erfahrungen mit diesem remote Workshop verarbeitet.

Nächste Schritte

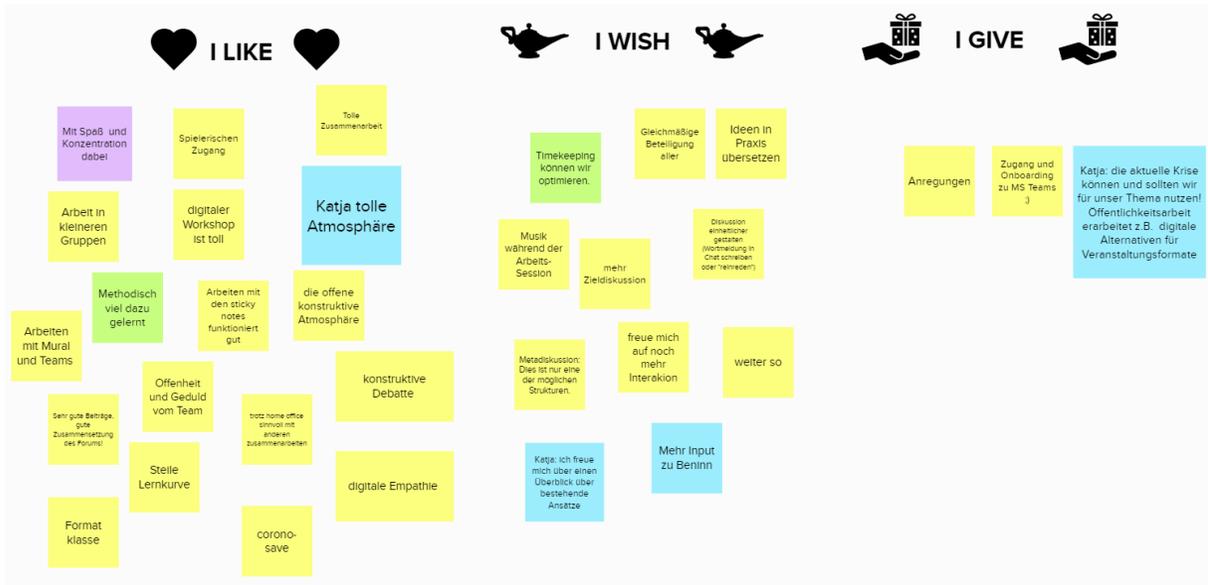
Im Nachgang zum 2. Digitalforum

- Dokumentation des Workshops (mit Möglichkeit zur Aufnahme von Feedback der Teilnehmer*innen)
- Verarbeitung der Workshop-Ergebnisse mit Blick auf die Planung des 3. Digitalforums und die Virtualisierung des Workshop-Konzepts (z.B. Arbeitsgruppen, Aufgabenstellungen)
- Festlegung der Arbeitsaufträge (z.B. neue Bälle spielen vs. Prüfprozess anhand bestehender Prototypen weiterentwickeln)
- Commitment fehlender Schlüsselakteure einholen

Planung des 3. Digitalforums

- Adaption Projektplanung auf virtuelles Konzept, dabei Prüfung, wie Termine für Digitalforen im Zuge dieser Planung vorgezogen werden könnten („Zeit während der Krise nutzen“)
- Die Validierung der harten Kriterien bzw. der Indikatoren wollen wir im 3. Digitalforum weiter konkretisieren (z.B. Mehrheits- oder Vetomechanismus/ Voting vs. Detailprüfung).
- Integration neuer Kriterien, z.B. „Aktualität“, „Datenschutz“
- Prüfung der Themen „Nachhaltigkeit“ und „Korruptionsbekämpfung“ aus den Persona-Beobachtungen als inhaltliche Suchkriterien (Innovationsfelder)
- Aufnahme neuer Projekte (z.B. Sormas)
- Klärung von Begriffen (z.B. Partner)

Feedback und Learnings



Learnings

- Das remote Arbeiten im Workshop-Modus funktioniert und hilft den Teilnehmer*innen trotz Distanz kollaborativ zu arbeiten und sich als Team zu verstehen.
- Methodisch konsequentes Zeitmanagement mit kürzeren Arbeits-Slots, zunehmende Verlagerung von Arbeitsaufgaben in Vorfeld/Nachgang des remote Workshops, mehr Gruppenarbeit (Channels) und mehr Pausen (je mind. 15 Min.), mehr virtuelle Warm-ups
- Die ungewohnte Arbeit mit Prototypen (iterativ, ergebnisoffen) soll durch die Aufbereitung von Zwischenergebnissen stärker zielorientiert dargestellt werden.
- Wie sich organisationsübergreifende Themen (z.B. „Verankerung von Digital by Default“) durch die Arbeit mit konkreten Prototypen gestalten lassen sollte tiefergehend erläutert werden
- Im Zuge der weiteren Entwicklung und mit Blick auf die interne Positionierung und Wahrnehmung der Digitalforen sollte das Team auch dokumentieren, was es **nicht** betrachten will (z.B. interne Prozesse).
- Der Prüfprozess sollte außerdem komfortabler werden (Analogie „App“).
- Verfahrensänderungen können mehrjährige Change-Prozesse nach sich ziehen und müssen auch bei Partnern eingesteuert werden.

Fotodokumentation

- Workshop Tag 1
- Workshop Tag 2

Kommentierte Arbeitsergebnisse aus dem
Workshop



Workshop Tag 1

The collage contains several key elements:

- Top Left:** Agendas for 'BMZ 2. Digitalforum 25.03.2020' and '26.03.2020'.
- Top Center:** A diagram titled 'Kernlernen' with sticky notes and a flowchart.
- Top Right:** A diagram titled 'Status Quo - 1. Digitalforum und Onboarding' and another titled 'Verarbeitung Torward (3)'.
- Middle Left:** A large grid titled 'Erster Schuss auf die Torward' with many sticky notes.
- Middle Right:** A section titled '3 Ansätze zur Umsetzung digitaler Projektideen beim BMZ' with three team-specific diagrams: 'Team 1 - Verfahren nutzen', 'Team 2 - Hierarchien entwerfen', and 'Team 3 - Partner gewinnen'.
- Bottom Left:** A section titled 'Persona' with four circular diagrams for 'Stakeholder 1' through '4'.
- Bottom Center:** A 'Stakeholder' diagram with icons for four stakeholders and a list of their needs.
- Bottom Right:** A section titled 'Ziele für nächste Digitalforen, Wrap-up und Feedback' with icons for 'I LIKE', 'I WANT', and 'I GIVE'.

Am ersten Workshop Tag des 2. Digitalforums verarbeiteten die Digitalpromotoren das **Prüfschema für digitale Projekte** prototypisch entlang der vier Schritte:

1. Bälle spielen
2. Bälle vorlegen
3. Bälle passen
4. Bälle wieder spielen

Im Anschluss wurden die aufbereiteten Projektideen vorgestellt, im Prüfprozess verprobt und für die weitere Verarbeitung am zweiten Workshop Tag priorisiert.

Warm-up und Kennenlernen

Kennenlernen

1. Wer seid ihr und was macht ihr?
Erstellt per Doppelclick ein Post-it mit Eurem Namen

2. Wie ist eure Stimmung?
Sucht euch ein passendes Icon aus

Die Digitalpromotor*innen wurden hinsichtlich der neuen Tools geschult und konnten sich nach einer kurzen Einarbeitung problemlos am weiteren Workshopverlauf beteiligen

In einem ersten Warm-up starteten Alle sehr positiv in das neue virtuelle Workshop Format.

Erster Schuss auf die Torwand

Die Digitalpromotor*innen verproben das Prüfschema für digitale Projektideen mit dem Projekt „TruBudget“

Schritt 1

Ball schnell spielen („bolzen“): Selbsteinschätzung Projektpaten

Das Projekt TruBudget hielt im Schnelltest den Kriterien der Phase „Bälle spielen“ stand. Eine tiefere Prüfung der einzelnen Sub-Kriterien fand hier noch nicht statt. Hinsichtlich der Sub-Kriterien wurden in einem ersten Schritt folgende Skalen identifiziert:

- Implementiert: verfügbar, Zugang gewährleistet, reale Nutzer (auch Pilot)
- Digital by Default: 4-Stufen (von analog bis essentiell/transformativ)
- Skalierbar: technisch, Nutzergruppen, Themen (additiv von Vorteil)
- Digital Principles (9 Principles)

Bälle spielen							
Design Criteria							
Implementiert		Digital by default		Skalierbar		Digital Principles	
Erfüllt ja/nein	Warum	Erfüllt ja/nein	Warum	Erfüllt ja/nein	Warum	Erfüllt ja/nein	Warum
Ja	Materiell, Zugang, Anwender, Feedback Burkina Faso, Äthiopien, Georgien	Ja	Stufe 4, Essentiell für Zielerreichung	Ja	Technisch: als Blockchain, Open Source Nutzer: Weitere Anwendungsfälle: für alle Länder in der deutschen EZ oder andere Geber	Ja	Erfüllt 8/9 Principles voll, eines teilweise

Erster Schuss auf die Torwand

Projektidee	Bälle vorlegen									
	5 Smart Development Ansätze									
	Plattformgestützte Ansätze		Lokale Digitalinnovationen		E-learning		Gov-Tech		Big Data und KI	
Erfüllt ja/nein	Warum	Erfüllt ja/nein	Warum	Erfüllt ja/nein	Warum	Erfüllt ja/nein	Warum	Erfüllt ja/nein	Warum	
TruBudget	Nein		Ja	Nutzerfeedback aus den Ländern in Weiterentwicklung einbezogen Techn. Weiterentwicklung durch lokale Ökosysteme	Nein		Ja		Nein	

1/5 Ansatz muss erfüllt sein

Schritt 2

Bälle vorlegen: Verortung in einem der 5 Smart Development Ansätze
Das Projekt TruBudget wurde dem Smart Development Ansatz „Lokale Digitalinnovation“ zugeordnet.

Es wurde festgelegt, dass die Relevanz in einem der fünf Smart Development Ansätze hinreichend ist.

Strategie							
Bälle passen							
Lösungsansätze							
Hierarchien		Partner		Verfahren		Sprint	
Möglicher Ansatz ja/nein	Warum	Möglicher Ansatz ja/nein	Warum	Möglicher Ansatz ja/nein	Warum	Möglicher Ansatz ja/nein	Warum
Ja	Commitment von hochrangiger Hierarchie --> dadurch Teil der Blockchain Strategie der Bundesregierung ABER: noch kein konkretes Commitment weitere Schritte notwendig. Was ist für Skalierung tatsächlich nötig	Ja	FZ: Zusammenarbeit basierend auf Interesse der Partner Techn. Ebene: Kompetenz bei Consultants zur techn. Umsetzung aufbauen	Ja	Capacity Develoepment für strukturelle Einbindung in Partnerprozesse	Nein	

Schritt 3

Ball passen: Prüfung entlang Hierarchien, Partner, Verfahren (und Sprint als Umsetzungsinstrument)

Für TruBudget wurden die vier möglichen Lösungsansätze verprobt mit dem Ergebnis, dass es sowohl über Hierarchien, Partner, als auch Verfahren Möglichkeiten gibt diesen Ball zu passen.

Als Einstieg könnte sich hier die Einbindung der Hierarchien eignen, da TruBudget bereits in die Blockchain Strategie der Bundesregierung aufgenommen wurde. Dieses Commitment zu konkretisieren könnte ein nächster Schritt sein um den Ball noch zu spielen.

Bälle spielen und Projekt-Auswahl

Projektideen	Bälle spielen							
	Decision Criteria							
	Implementiert		Digital by default		Skalierbar		Digital Principles	
	Erfüllt ja/nein	Warum	Erfüllt ja/nein	Warum	Erfüllt ja/nein	Warum	Erfüllt ja/nein	Warum
Sonderberichterstattung "Perspektive Heimat"								
Q/O								
WiDu	Nein	Keine Informationen	Ja	Stufe 4	Ja	Keine Informationen	Ja	Stufe 4
Child Growth Monitor App								
Learning durch VR Brille								
AgriShare App								
Naturkautschuk	Ja	Keine Informationen	Ja	Stufe 4	Ja	Keine Informationen	Ja	Stufe 4
Blockchain 4 Zöl in Marokko								
Rückverfolgung KaffeeWachs	Ja	Keine Informationen	Ja	Stufe 4	Ja	Keine Informationen	Ja	Stufe 4
Ghana								
Kompetenzzentrum Tunesien								
Dig. Rückgrat	Nein	Keine Informationen	Ja	Stufe 4	Ja	Keine Informationen	Ja	Stufe 4
Open-Source für Ausschreibungen	Ja	Keine Informationen	Ja	Stufe 4	Ja	Keine Informationen	Ja	Stufe 4
Accelerator Africa								
Invisible billion								
eJustice Mongolia								
Transaktionskosten								
Mgmt. UN-Volunteers								

Im nächsten Schritt stellten die Digitalpromotor*innen ihre bereits auf Templates vorbereiteten Projektideen in Mini-Pitches vor um diese dann gemeinsam entlang der Prüfkriterien für Bälle spielen zu verproben.

Konkret wurden folgende Projektideen verprobt:

- WiDu
- Naturkautschuk
- Rückverfolgung Kaffee
- Digitales Rückgrat
- ProZorro

Im ersten Schnelltest hielt der überwiegende Teil der Projektideen der Prüfung stand und standen somit zur Wahl um im nächsten Schritt als Ball vorgelegt zu werden. Hierbei wurden mit Hilfe eines Votings die Projekte **Naturkautschuk** und **Prozorro** für die weitere Verarbeitung an Tag 2 ausgewählt.

Die Digitalpromotor*innen wiesen darauf hin, dass die Prüfkriterien bereits beim ersten Bälle spielen härter bzw. tiefergehender geprüft werden könnten.

Berührungspunkte der DF mit Corona



Die Digitalpromotor*innen nahmen den Vorschlag vom Onboarding auf und diskutierten den Bezug des Digitalforums zur aktuellen Corona-Krise.

Es wurde festgelegt, dass die Corona-Thematik nicht direkt Teil des Digitalforums werden soll, relevante Projektideen jedoch ins Team zurückgespielt werden können.

Die Umsetzung konkreter Vorschläge wie Hackathon erfolgt außerhalb des Digitalforums.

Workshop Tag 2

The collage contains several key components:

- Top Left:** Agenda for BMZ 2. Digitalforum 26.03.2020.
- Top Center:** "How are you?" mood checker with a vertical axis from sad to happy and a horizontal axis for "Status Quo".
- Top Right:** "Status Quo" diagram showing a network of stakeholders and a "Verarbeitung Torwand (3)" flowchart.
- Middle:** "3 Ansätze zur Umsetzung digitaler Projektideen beim BMZ" with sub-sections: 1. Verfahren nutzen (Team 1), 2. Hierarchien einbinden (Team 2), 3. Partner gewinnen (Team 3), and 4. Sprint (Weitere Ansätze?).
- Bottom Left:** "Bälle vorlegen, passen und spielen" section with various sticky notes and diagrams, including a "Persona" exercise.
- Bottom Center:** "Ziele für nächste Digitalforen, Wrap-up und Feedback" section with a table for goals and a feedback form with categories like "I LIKE", "I WISH", and "I GIVE".

Am zweiten Workshop Tag des 2. Digitalforums betrachteten die Digitalpromotor*innen die Projekte **Naturkautschuk** und **Prozorro** hinsichtlich des Ansatzes „Hierarchien einbinden“.

Hierfür identifizierten sie jeweils eine relevante Stakeholder perspektive. Im Anschluss betrachteten die Digitalpromotor*innen die **persönliche Bedürfnislage der Stakeholder** mit Hilfe der Persona Übung. Aus diesen Bedürfnissen leiteten sie **passende Strategien** ab um ihren Ball über die Einbindung der Hierarchie passen zu können.

Naturkautschuk - Stakeholderanalyse



Das Team identifizierte ein diverses Feld an Stakeholdern, welche am Projekt Naturkautschuk beteiligt sind bzw. dieses beeinflussen:

- Verbraucher (verarbeitendes Gewerbe, Endverbraucher)
- Lokale Beteiligte im Partnerland (Behörden, Regierungen, Verifikator, Privatwirtschaft)
- Zwischenhändler (Exporteur, Weiterverarbeiter)
- Intern. Organisationen (GPSNR, UNCTAD, WHO, ILO)
- Presse/Medien
- Datenverwalter
- **Dt. Politik und Ministerien** (Minister, StS, Besucherdienst, BMZ UAL, BMZ Regionalbereich, BMZ RL Leitungsstab)

Um den Ball über Hierarchien zu passen entschieden sich die Digitalpromotor*innen für die **Betrachtung der Persona Staatssekretärin**, da diese sowohl über genug Entscheidungsgewalt als auch – freiheit verfügt um das Projekt Naturkautschuk in die Breite tragen zu können.

Prozorro - Stakeholderanalyse

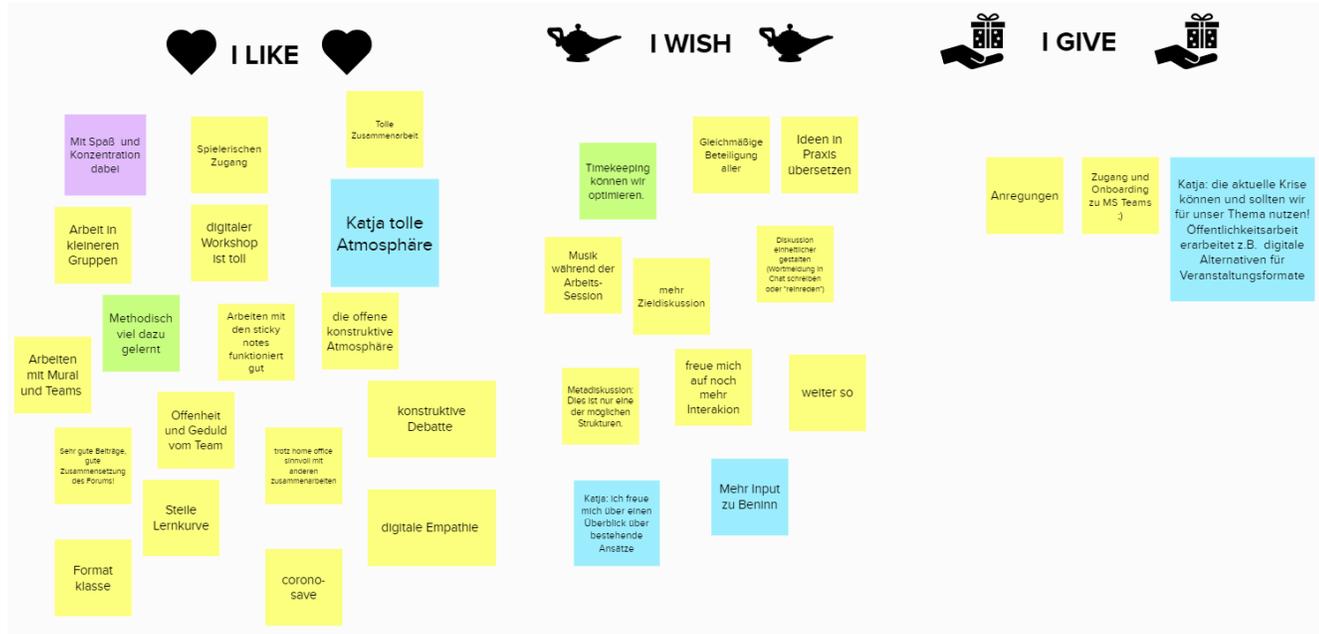


Die Digitalpromotor*innen identifizierten ein diverses Feld an Stakeholdern, welche an der zukünftigen Skalierung des Projekts Prozorro beteiligt sein könnten:

- Lokale Beteiligte im Partnerland (Ministerien, auswertende Behörden, Compliance-Behörden, Beamte)
- Anbieter (Plattformanbieter, Tech-Dienstleister)
- Intern. Organisationen (Transparency International, ITU, DIAL)
- **Dt. Politik und Ministerien** (Minister, StS, Besucherdienst, BMZ UAL/AL, BMZ Regionalbereich, BMZ RL Grundsatzreferat, Governancereferat)

Um den Ball über Hierarchien zu passen entschieden sich die Digitalpromotor*innen ebenfalls für die Betrachtung der **Persona Staatssekretär, da dieser sowohl über genug Entscheidungsgewalt als auch – freiheit** verfügt um das Projekt Prozorro in die Breite tragen zu können.

Learning Journey und Feedback



Zum Abschluss des Workshops gaben die Teilnehmer*innen ihr Feedback in den drei Kategorien:

I LIKE

Die Digitalpromotor*innen überzeugte das virtuelle Workshopformat und die konstruktive Atmosphäre

I WISH

Die Teilnehmer*innen wünschen sich noch mehr praxis- und zielorientierte Diskussionen unter Einbezug weiterer Praxisbeispiele. Außerdem sollte das Timekeeping und die aktive Beteiligung aller optimiert werden.

I GIVE

Das Team könnte digitale Veranstaltungsformate in der aktuellen Corona-Krise aus dem Digitalforum in die Öffentlichkeitsarbeit tragen.

*Andreas und Julius (Moderation):
„Vielen Dank für Eure Offenheit das Digitalforum in die virtuelle Welt zu holen.“*

Kontakt



Prof. Andreas Mack
KPMG Innovate, DE
T +49 173 2487897
amack@kpmg.com

KPMG AG
Klingelhöferstraße 18
10785 Berlin



Julius Bähr
KPMG Innovate, DE
T +49 171 7441464
jbaehr1@kpmg.com

KPMG AG
Ganghoferstraße 29
80339 München



Janina Kempf
GIZ Sektorprogramm
Digitalisierung für
nachhaltige Entwicklung
T +49 228 44603905
Janina.kempf@giz.de

GIZ GmbH
Friedrich Ebert Allee 36+40
53113 Bonn



Manuel Marx
GIZ Sektorprogramm
Digitalisierung für
nachhaltige Entwicklung
T +49 228 44603529
Manuel.marx@giz.de

GIZ GmbH
Friedrich Ebert Allee 36+40
53113 Bonn

Fotodokumentation

- Workshop Tag 1
- Workshop Tag 2



Agenda – 24.03. Onboarding

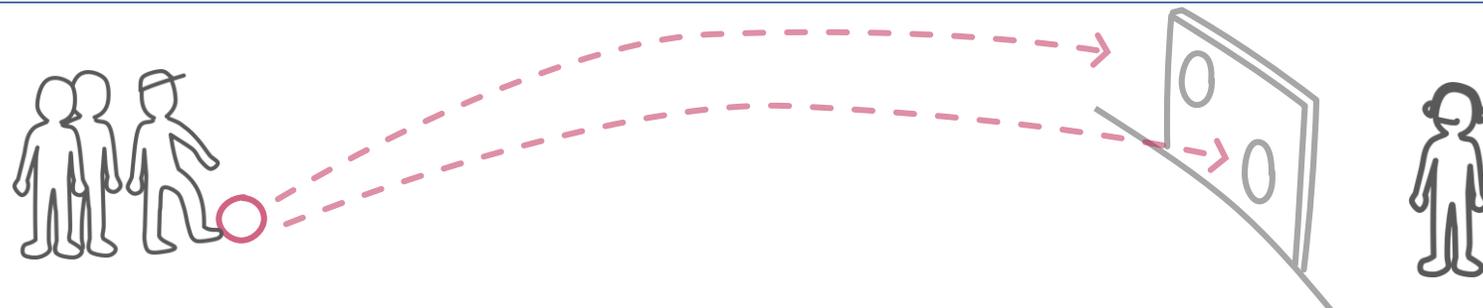
Workshop-Frage: Wie kann es uns gelingen, die Chancen der Digitalisierung in der Entwicklungszusammenarbeit besser zu nutzen und in die Breite zu tragen?

ZEIT	WAS?	WIE?	WER?
09:15 – 09:30	Moderation/Gastgeber: Vorbereitungen für den Call, Test der Technik, Einwahl Teilnehmer bis 09:30	VID/MS TEAMS, Canvas Link verschicken	Moderatoren, Gastgeber
09:30 – 09:45	Begrüßung & Ziele des Projekts: (1) Digitalisierungs-Know-how als Input (2) Digitalforen zum gegenseitigen Austausch, (3) Dig-Lab zur Vertiefung von Projektideen	VID/MS TEAMS 1. FOE, 2. AM	A. Foerster (FOE), AM
09:45 – 10:05	Intro: Virtuelles Setting, Agenda, Vorgehen, Tools (ggf. Einrichten „Video-Fenster“)	VID/MS TEAMS, MURAL	Moderation
10:05 – 10:30	Warm-up und Vorstellung: TN stellen sich kurz vor und mappen Smileys auf Learning Journey	VID/MURAL, Mood-Bild + Namen auf Journey posten	Moderation, Plenum
10:30 – 11:00	Start Workshop: <i>Storyline: Torwand, Klärung bzw. Delegation an Offene Punkte/Fragen</i> <ul style="list-style-type: none"> - Projekte, Ideen Ansätze (Bälle) - 5 Smart Development Components (Scheinwerfer) - 5 Säulen der BMZ Digitalstrategie (Spielfeld) - <u>Digital principles</u> (Spielregeln) <ul style="list-style-type: none"> - <u>Digital by default</u> (Torwand-Rahmen) - <u>Sprint: Ansatz für agile Projektentwicklung</u> (Pass/Torschuss) - <u>Digital Toolkit</u> (Equipment) - <u>Design Criteria-Longlist</u> (Torwandlöcher) 	<i>MURAL: Torwand auf Canvas vorbereitet</i> → Weitere Infos kreisförmig um Torwand, bei Bedarf hineinzoomen zur Erklärung → Rückfragen als Post-ist auf Torwand → Offene Fragen Liste auf Canvas	<i>Vorstellung Bild (10min):</i> AM, JB <i>Antwort auf Fragen (25min):</i> (Referat 112 und GIZ SP Digitalisierung)
11:00 – 11:20	Verarbeitung: „Wie könnte es dem Digitalforum gelingen, viele Bälle erfolgreich zu spielen?“ bzw. „Wie könnte es dem BMZ gelingen, die Potenziale der Digitalisierung stärker zu entwickeln und breiter zu verankern?“ (Sprint als Beispiel; Post-its, Mapping, Clustern und Ansätze bezeichnen, z.B. Kommunikation, Event)	<i>MURAL: Harvest-Bereich unter Torwand</i> → Post-ist sammeln → Ausgewählten Teilnehmer clustern lassen → Kreisform als Cluster + Name für Ansatz als Textfeld	Moderation, Plenum
11:20 – 11:35	Kurze Pause	Neuen Canvas Link verschicken	
11:35 – 11:40	Warm-up	<i>MURAL: Neues Mood-Bild zu Namen posten</i>	Moderation, Plenum
11:40 – 12:00	Vorstellung Doku: Vorgehen in 1. Digitalforum	<i>MURAL: Einzelne Doku Seiten auf Canvas</i> → Summon-all Funktion für gemeinsames Intro → Fragen während Vorstellung als Post-ist auf Doku	Moderation
12:00 – 12:10	Herleitung 3 Ansätze (Verfahren, Hierarchien, Partner + Sprint)	MURAL: s.o.	Moderation
12:10 – 12:35	Verarbeitung Doku: 3x 3min Vorstellung (Manuel) + 3x 5min Ergänzungen auf Post-its zu jedem Ansatz	<i>MURAL: 3 Ansätze auf Canvas</i> → Summon-all Funktion für gemeinsames Intro → Fragen während Vorstellung als Post-ist auf Ansätze	AM, JB + Manuel (3min je Ansatz), Plenum
12:35 – 12:50	Lernreise Team: Spieler verorten, Ziele für nächste Digitalforen verorten z.B. Wissen/Kompetenzen, Tools, Ressourcen, externer Input, Kommunikation	<i>MURAL: Neues Mood-Bild zu Namen posten</i> → Liste auf Canvas für Ziele nächstes DF	Moderation, Plenum
12:50 – 13:00	Wrap-up, Feedback (I like, I wish, I give)	MURAL: Ilike I wish I give auf Canvasvorbereiten	Moderation, Plenum
13:00	Ende		

Agenda – 25.03./Vormittag

Workshop-Frage: Wie kann es uns gelingen, die Chancen der Digitalisierung in der Entwicklungszusammenarbeit besser zu nutzen und in die Breite zu tragen?

ZEIT	WAS?	WIE?	WER?
09:00 – 09:30	Moderation/Gastgeber: Vorbereitungen für den Call, Test der Technik, Einwahl Teilnehmer bis 09:30	VID/MS TEAMS,	Moderatoren, Gastgeber
09:30 – 09:45	Begrüßung & Projektstatus (3 Ansätze Verfahren – Hierarchien – Partner), Dokumentation im VID	VID/MS TEAMS 1. FOE, 2. AM	A. Foerster (FOE), AM
09:45 – 10:05	Intro: Virtuelles Setting, Agenda, Vorgehen, Tools (ggf. Einrichten „Video-Fenster“)	VID/MS TEAMS, MURAL	Moderation
10:05 – 10:25	Warm-up und Vorstellung: TN stellen sich kurz vor und mappen Smileys auf Learning Journey	VID/MURAL, Post-it Smileys auf Journey mappen	Moderation, Plenum
10:25 – 10:45	Erster Schuss auf die Torwand (Prototyp): Erster Ball (TruBudget) wird als Prototyp vorbereitet und gespielt, prüfen ob Ball trifft (Raster): implementiert, Digital. by Default, skalierbar, ...); ggf. zweiter Versuch über 3x Pässe (Hierarchien, Partner, Verfahren)	<i>MURAL: Prototyp präsentieren (Template „Flugbahn“)</i> → Raster (SDK, 3+1 Ansätze, Projektliste vorstellen und verproben → Ranking der „harten“ Design Criteria, 3 Buckets: 1. SPIEL, 2. PASS, 3. HOLD (Backlog), Feedback	Moderation, Plenum
10:45 – 10:55	Kurze Pause		
10:55 – 11:25	Vorstellung Projektliste und Projekte aus den Bereichen (Mini-Pitches)	<i>MURAL: Projektliste, Feedback, jd. TN stellt 1 Projekt vor, das „gespielt“ werden soll, Ranking LISTE, Auswahl/Voting TOP 4</i>	Teilnehmer*innen (TN), Moderation
11:25 – 11:55	Training an der Torwand (TOP 4 Projekte aus den Bereichen verproben): Vorstellung der weiteren Projektideen als Mini-Pitches (à 1-2min, hartes Timeboxing) Prüfen ob Ball trifft (4x10 min, Feedback Post-it)	<i>MURAL</i> → Verproben mit harten Design Criteria (Template Flugbahn) → Raster Design Criteria fortschreiben	Moderation, Plenum
11:55 – 12:15	Einführung Persona, Wrap-up, Feedback Wer sind die wesentlichen Beteiligten (z.B. Ableitung aus Torwand)	<i>MURAL</i> → Stakeholder Map anlegen, TOP 4 auswählen/voten	Moderation, 4x Gruppen
12:15 – 13:15	Mittagspause		



Agenda – 25.03./Nachmittag

Workshop-Frage: Wie kann es uns gelingen, die Chancen der Digitalisierung in der Entwicklungszusammenarbeit besser zu nutzen und in die Breite zu tragen?

ZEIT	WAS?	WIE?	WER?
13:00 – 13:15	Moderation/Gastgeber: Virtuelle Kaffeepause, Einwahl Teilnehmer bis 09:30	VID/MS TEAMS, ggf. Videofenster TN	<i>Wer mag</i>
13:15 – 13:30	Begrüßung , virtuelles Warm-up, Anknüpfen an Vormittag/Stakeholder Map/Persona: Raster, Design Criteria, Persona TOP 4, 4 Gruppen bilden, virtuelles Setting (MS TEAMS, MURAL), Templates Persona, False/Want/Need (F/W/N)	MS TEAMS, MURAL: Einführung Channels, Chat	<i>Moderation</i>
13:30 – 14:20	Persona: Entwicklung der Personas, Beobachtung False/Want/Need in Bezug auf Digitalisierung der Entwicklungszusammenarbeit	MS TEAMS, MURAL: Template Persona (Modellierung mit Piktos), Template False/Want/Need (F/W/N: Post-its)	<i>Moderation, 4 Gruppen</i>
14:20 – 14:30	Kurze Pause		
14:30 – 15:00	Playback Persona: Präsentation, Feedback (4x7 Min.) Ableitung des „Nutzens der Digitalisierung“ für jede Stakeholder-Gruppe (z.B. „Von der Digitalisierung erwarte ich ...“ bzw. „... befürchte ich ...“ o.ä.)	MS TEAMS, MURAL: Templates Persona, F/W/N, Feedback (Post-its), Template „Nutzen d. Digitalisierung“	<i>Moderation, 4 Gruppen</i>
15:00 – 15:30	Auswahl TOP 1-2 aus TOP 4 plus relevante Persona-Perspektiven für den Folgetag: Prototyp(en), der/die am 26.03 von einem kleineren Team weiterentwickelt werden sollen, Konsolidierung Projektliste, Design Criteria Next Steps, Wrap-up, Feedback	<i>MS TEAMS/Channel mit MURAL: virtuelles Setting, Templates, Raster SDK, 3+1 Ansätze, Design Criteria ...</i>	<i>Moderation, Plenum</i>
15:30	Ende Workshop-Tag 1		



Agenda – 26.03./Vormittag

Workshop-Frage: Wie kann es uns gelingen, die Chancen der Digitalisierung in der Entwicklungszusammenarbeit besser zu nutzen und in die Breite zu tragen?

ZEIT	WAS?	WIE?	WER?
09:00 – 09:30	Moderation/Gastgeber: Vorbereitungen für den Call, Test der Technik, Einwahl Teilnehmer bis 09:30	VID/MS TEAMS,	Moderatoren, Gastgeber
09:30 – 09:40	Begrüßung & Ziele für den 26.03.: Verprobung „Raster“, Auswahl 2 TOP-Projekte (1. Naturkautschuk, 2. Ausschreibungs-/Vergabepattform) planerisch erschließen (Arbeitspakete), Strategien entlang Verfahren/ Hierarchien/Partner entwickeln	MS TEAMS, MURAL	A. Foerster (FOE), Mod.
09:40 – 09:45	Warm-up : z.B. Hochzählen (auf TN-Zahl)	Anmoderation	Moderation, Plenum
09:45 – 10:00	Stakeholder Mapping: Brainstorming der Stakeholder für beide Projekte, Auswahl 1 Perspektive pro Projekt, Einteilung von 2 Gruppen	MS TEAMS, MURAL Post-its, clustern, priorisieren	Moderation
10:00 – 10:10	Einführung Methodik und Templates Persona, False/Want/Need, Einführung Channel (JB), Bezug zum Raster (Verfahren/ Hierarchien/Partner) herstellen: Lösungspfad bzw. Spielzug	Anmoderation Vorgehen, Templates, Aufgabenstellung Raster Block 1, Block 2, Iteration: Block 3	Moderation
10:10 – 10:15	Kurze Pause/Warm-up	Pause/Anmoderation	Moderation
10:15 – 11:00	Persona: Entwicklung der Personas, Beobachtung False/Want/Need in Bezug auf Digitalisierung der EZ, Ableitung F/W/N , Bezug zum Raster verarbeiten (Lösungspfad bzw. Spielzug) Optional: Ableitung des „Nutzens der Digitalisierung“ für Personas (z.B. „Von der Digitalisierung erwarte ich ...“ bzw. „... befürchte ich ...“ o.ä.)	MS TEAMS, MURAL: Template Persona (Modellierung mit Piktos), Template False/Want/Need (F/W/N: Post-its) Optional: Template Wippe Nutzen/Commitment	Moderation, 2 Gruppen
11:00 – 11:10	Kurze Pause/Warm-up/Wechsel in den Plenums-Channel	Pause/Anmoderation	Moderation
11:10 – 11:30	Playback Persona, F/W/N, Raster (Wippe): Präsentation, Feedback (2x5 Min. + Feedback + Verarbeitung), Learnings für Raster mit Lösungspfad bzw. Spielzug	MS TEAMS, MURAL: Templates Persona, F/W/N, Feedback (Post-its), Template „Nutzen d. Digitalisierung“	Moderation, 2 Gruppen
11:30 – 11:50	Ableitung Nächste Schritte und Vorgehen für beide TOP-Projekte (Arbeitspakete, Verantwortung), Learnings aus Verarbeitung für Digitalpromotor*innen und die DF insgesamt	MURAL	Moderation, Plenum
11:50 – 12:00	Feedback und Verabschiedung	Anmoderation, z.B. I Like, I Whish, I Give“	Moderation, Plenum
12:00	Ende Workshop-Tag 2		



Verlauf Onboarding

Onboarding BMZ Digitalforen 24.03.2020

Agenda – 24.03. Onboarding

Kennenlernen

1. Was sind die drei wesentlichen Bausteine der Smart Development Ansätze am Beispiel der Event-Formen?
2. Was ist eine Mithras? Woher wird ein generelles Konzept mit Event-Formen?

Unsere Torward

1. Was interessiert Euch insbesondere? (Blickt auf die Torward als Post-it auf einer Pinnwand)

Smart Development Ansätze

Smart Development Komponenten

Principles for Digital Development

Digital by Default

3 Ansätze zur Umsetzung digitaler Projektideen beim BMZ

1. Verfahren nutzen
2. Hierarchien einbinden
3. Partner gewinnen
4. Sprint

Ziele für nächste Digitalforen, Wrap-up und Feedback

1. **Das für Digitalforen**
Spendet drei Bereiche für die kommenden Digitalforen, z.B. Wissen, Tools, Ressourcen, anderer Input, als Post-its unten

2. **Feedback**
Spendet dein Feedback als Post-it in den folgenden Kategorien

I LIKE

I WISH

I GIVE

Learning Journey und Feedback

3. **Teilnahme 3. Digitalforum**
Wir rufen am 25. und 26.03. teil!

Dokumentation 1. Digitalforum

Doku Teil 1

Feedback Teil 1

Doku Teil 2

Feedback Teil 2

Situation und Ziele

Warm-up „Spielerqualitäten“

Visuelle Analogie Torward

Verarbeitung Torward (1)

Verarbeitung Torward (2)

Verarbeitung Torward (3)

Empfehlungen und nächste Schritte

Digitalpromotor*innen, die nicht am 1. Digitalforum am 10.02. teilnehmen konnten hatten im Onboarding die Möglichkeit die Verarbeitung nachzuvollziehen und Ergebnisse zu ergänzen.

Im Fokus stand dabei die **Verarbeitung der Torward-Analogie sowie der drei Ansätze**

1. Verfahren nutzen
2. Hierarchien einbinden
3. Partner gewinnen

Die Digitalpromotor*innen erhielten außerdem eine **Einweisung in die neuen Tools** (MS Teams, Mural) welche auch in Zukunft die Durchführung der Digitalforen im virtuellen Format möglich machen.

Verarbeitung – Verfahren nutzen



Die Digitalpromotor*innen konnten den Ansatz „Verfahren nutzen“ weiter ausarbeiten und konkrete Ableitungen treffen:

- Datenschutz sowie die Aktualität des Projekt-Themas können als zusätzliche **Design Criteria** in das Prüfraster für digitale Projekte aufgenommen werden
- Um bestehende Verfahren für innovative Projektideen zu nutzen bedarf es einer **positiven Fehlerkultur**. Diese kann über die Verankerung des Prüfprozesses in das BMZ getragen werden.
- Die Einführung von „**Digital by Default**“ als **hartes Prüfkriterium** stand noch zur Diskussion. Durch die Messung entlang von vier Stufen kann dieses Kriterium jedoch auch in der Breite angewendet werden.
- Es fehlt in den bestehenden Verfahren oft noch ein **Mangel an Know-How** hinsichtlich neuer Technologien, hier müssen erst noch Kompetenzen aufgebaut werden.

Interessante Perspektive: Verfahren für schnelle Corona-Response als aktuelles Thema

Verarbeitung – Hierarchien einbinden

Dokumentation || BMZ 1. Digitalforum || 10.02.2020

Team 2 – Hierarchien einbinden

Erläuterungen zum Strategic Gameplan

- Digitalisierung wird intern z.T. als eines von vielen Themen wahrgenommen („Themenwirrwarr“, „Themenkonkurrenz“).
- Daher müssen wir Anreize für Beteiligte, auch auf Leitungsebene setzen, verhindern, dass Digitalisierung als konkurrierendes Thema wahrgenommen wird
- Anreize für Beteiligte: „Mit Digitalisierung kann ich Wirksamkeit und Sichtbarkeit für mich und meinen Bereich verstärken.“
- Digitalisierung als Enabler, nicht Mittelabfluss für Digitalisierung, sondern attraktive Digitalisierungsmethoden zur besseren Erreichung der Ziele anbieten
- Über Zeit Guidance erarbeiten, Zielkonkretisierung durch Indikatoren, verknüpft mit Mittelbereitstellung
- Information anbieten: Experten, Außenperspektive integrieren, Angebote machen
- Bekannte Formate nutzen, z.B. Cafe für die Leitung, mit neuen Inhalten zu füllen

Kommentar: Das Commitment zu gewinnen, ist das eigentlich wichtige Thema.

Lern-Formate

- Andreas: sollen wir allen ALs reverse mentoring anbieten?
- Regelmäßige Briefings der Leitung, z.B. In der Sts-AL-Runde
- Piet: Regelmäßige Fortbildung der Top Hierarchie!
- Digitale Fortbildungen für Führungskräfte -AP
- Sehr große Wissensunterschiede zu Digitalisierung in AL Ebene -AP
- @Andreas P: spannende Vorläufe zum Thema wie bei Abteilungsklausur 1 im letzten Jahr - das hat mich damals überrascht und überzeugt

Hierarchien überz

- CK: Hands-on Erfahrung "Design mit User" eines Digitalplattform-Projekts.
- Wichtig: Abteilungsleiter mitnehmen
- Manuel: Was treibt Leitung wirklich an? Motive? Bedürfnisse?
- Katja: Überzeugung wir durch Digit Sichtbarkeit & Anreize sich (eventuell) Kosten sparen
- Janina: Digitalisierung zum Anfassen - weg von der Abstraktion
- CK: Bei AL ist die Risikopräferenz besonders groß, die sie (eventuell) anerkennen werden können. Wie macht eine L&L "Dauer"?
- Katja: Überzeugungsarbeit durch Meetings und Darstellung der Wirkungen erfolgreicher etablierter Akteure (gut, dass wir best practices austauschen werden)

Other notes:

- Piet: Digitalisierung als Querschnittsthema in Abteilung immer spielen, damit verschiedenen/verfügbare Ideen die Arbeitserleichterung erreichen
- Piet: Digitalisierung nicht nur auf Produktebene sondern Nutzung zur politischen Steuerung (z.B. Big Data, KI)
- Katja: Digitalisierung als Querschnittsthema verstehen
- Andreas: soll Sts digital Principles für das BMZ genehmigen?
- Piet: Digitalisierung erlaubt bessere Mittelallokation des BMZ

Die Digitalpromotor*innen konnten den Ansatz „Hierarchien einbinden“ vor Allem hinsichtlich des Know-How Aufbaus weiterentwickeln:

- **Neue Lern-Formate** wie Reverse-Mentoring als auch bewährte Methoden wie Fach-Vorträge zu neuen Technologien, Fortbildungen oder Briefings sollen beteiligte Hierarchie-Ebenen beim Know-How Aufbau unterstützen
- Hinsichtlich der Einbindung unterschiedlicher Hierarchie-Ebenen wurde auf die **unterschiedlichen Motivationen und Bedürfnisse hingewiesen**. Eigenschaften wie Risikoaversion kann durch die Kommunikation über Best-practices und Digitalisierung zum Anpassen begegnet werden
- Digitalisierung kann im BMZ als **Querschnittsthema** über Abteilungen hinweg gespielt werden.

Interessante Perspektive: Digitalisierung kann eine bessere Mittelallokation im BMZ ermöglichen

Verarbeitung – Partner gewinnen

Dokumentation || BMZ 1. Digitalforum || 10.02.2020

Team 3 – Partner gewinnen

Erläuterungen zum Strategic Gameplan

- Wir brauchen **neue Partnersysteme** aus der Digitalwirtschaft, um Potentiale der Digitalisierung zu nutzen
- **Beauftragungsprozesse** sind oftmals zu schwerfällig, um mit agilen und innovativen Partnern zusammenzuarbeiten
- Europäische Wertorientierung wird von unseren Partnern stark nachgefragt (u.a. Smart Africa)
- Partner schätzen dauerhafte Präsenz der dt. EZ vor Ort.
- **Wertorientierung und lokale Präsenz können USP** für Leistungserbringen des BMZ generieren. D.h. BMZ kann mehr einbringen als Budget
- **Fehlende Sichtbarkeit** in multilateralen Prozessen und Institutionen erschwert Partnerakquise und Skalierung bestehender Ansätze.

Relevante Partner und Prozesse müssen umfangreicher identifiziert werden

- Wir müssen das Rad nicht immer neu erfinden, sondern sollten erfolgreiche Projektideen von anderen Gebern vermehrt aufgreifen und skalieren
- In Partnerländern fehlt oftmals politischer Zugang zu nationalen ICT Ministerien

Partnerbegriff

Richtige Partner

Prozesse

Die Digitalpromotor*innen konnten den Ansatz „Partner gewinnen“ hinsichtlich verschiedener Partnertypen und Prozesse konkretisieren:

- Je nach Sichtweise existieren **unterschiedliche Partnerbegriffe** bzw. Unterscheidungen von Partnertypen. Zukünftig wird das BMZ flexibel auf die Anforderungen einer größeren Anzahl verschiedener Partner reagieren müssen. Das Digitalforum kann Strategien hierzu erarbeiten.
- **Es gibt nicht den „richtigen Partner“ für das BMZ.** Je nach Thema bieten schwerfällige Tanker wie die Weltbank oder flexible Start-ups die passenden Kooperationsmöglichkeiten.
- Verschiedene Partner sind in **unterschiedlichen Geschwindigkeiten** unterwegs, gerade kleine Unternehmen sind deutlich schneller als das BMZ. Es bedarf einfacher Prozesse, um auch mit diesen Partnern zusammenarbeiten zu können.
- Es fehlt in den bestehenden Verfahren oft noch ein Mangel an Know-How hinsichtlich neuer Technologien, hier müssen erst noch Kompetenzen aufgebaut werden.

Interessante Perspektive: Open source birgt große Chancen für die schnelle und einfache Skalierung von Ideen, muss jedoch im jeweiligen Partner-Setting betrachtet werden.