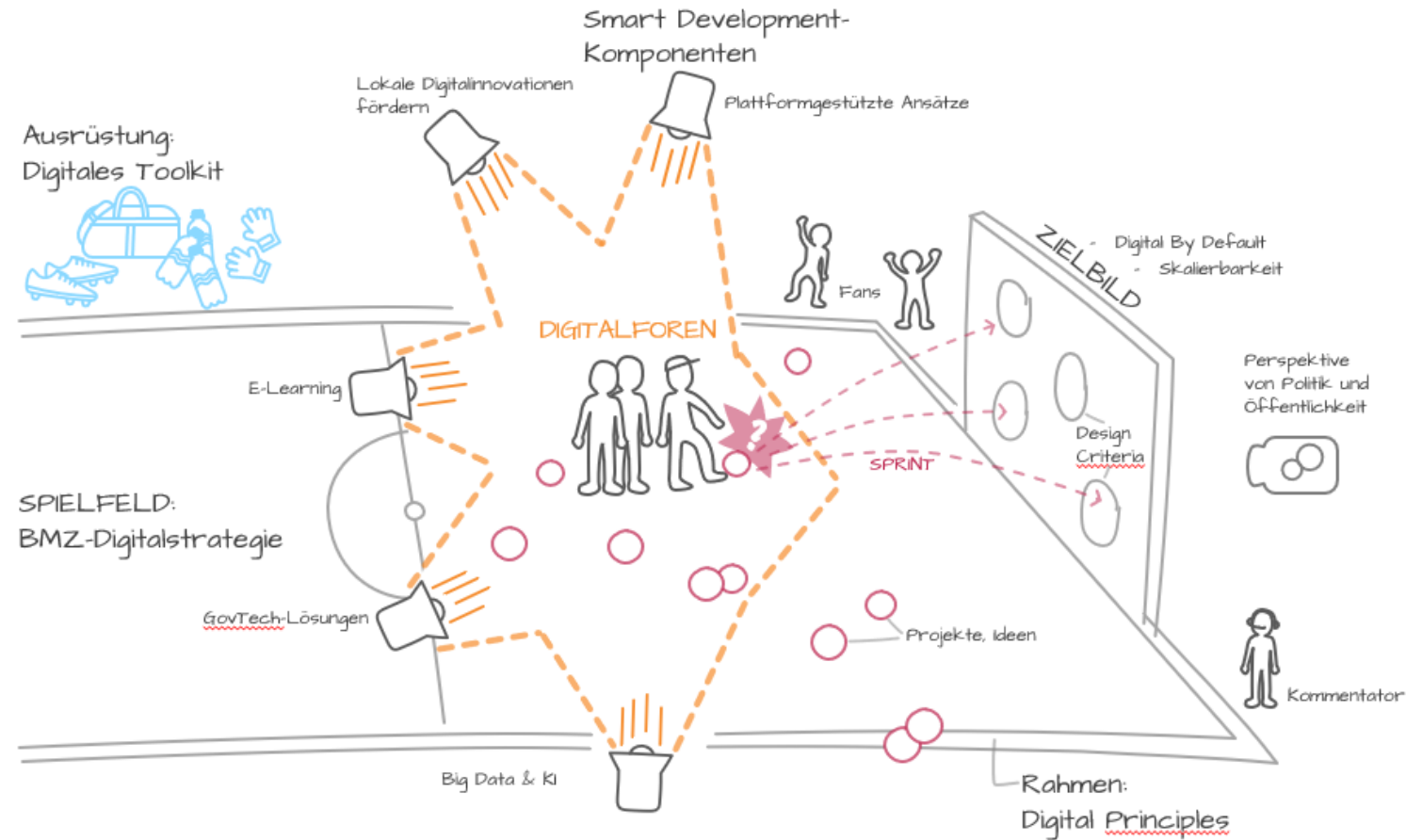


Dokumentation 3. Digitalforum

Virtuell,
21./28.04.2020

20.05.2020



Zusammengefasste Ergebnisse

„Wow! Das ist ein
Spitzenergebnis.“

Ergebnisse vom 3. Digitalforum am 21. und 28.04.2020

Die Teilnehmer*innen des 3. Digitalforums haben eine **Auswahl von Projekten** getroffen, die dazu geeignet sein sollen, die Digitalisierung im BMZ in die Breite zu tragen. Diese Auswahl besteht aus **4 Projekten**, die **im Kontext der COVID-19 Pandemie gebündelt** werden sollen („Sofort-Programm“):

- **Projekt 1: SORMAS** (GIZ), eine Software zur Überwachung und zum Management von Pandemien
- **Projekt 2: OSCAR** (KfW) Visualisierung von Gesundheitsdaten für Entscheidungsträger (z.B. „Heat-Maps“).
- **Projekt 3: ProZorro** (GIZ) für öffentliche Ausschreibungsprozesse über eine digitale Plattform
- **Projekt 4: TruBudget** (KfW), eine Blockchain-Lösung zur transparenten Mittelverfolgung

Für die Ausarbeitung des weiteren Vorgehens soll der **1. Sprint** ausgelöst werden.

5 weitere Projekte wurden bisher von den Digitalpromotor*innen in Tandems vorgeprüft und vorgestellt, die in folgenden Digitalforen weiter verarbeitet werden sollen (siehe Projektliste).

Diese Ergebnisse sollen in Form einer **Entscheidungsvorlage** verarbeitet werden, die auf dem bereits vorgestellten Prototyp des Referats 112 aufbaut.

Das Team hat entdeckt, dass die **Bündelung verschiedener Projekte** hinsichtlich eines **aktuell relevanten Themas** (hier COVID-19) dazu geeignet ist, direkt an den Bundesminister heranzutreten (Ministervorlage). Damit ist dem Team eine **qualitative Aufwertung** gelungen, die gleichzeitig das Vorgehen des **Prüfprozesses** validiert. Damit ist der Prüfprozess („Screening“) im Prototyp produktiv gestellt.

Innovationsfelder

Durch die Verarbeitungen hat das Team erste **Innovationsfelder** entdeckt, die für die weitere Entwicklung Orientierung geben sollen. Die Liste der Innovationsfelder wird das Team im Abgleich mit der Strategie **BMZ 2030** weiter entwickeln.

Das Innovationsfeld „**Transparenz in der EZ**“ zeichnet sich bereits ab, z.B. bzgl. Lieferketten, bei Ausschreibung, Procurement, Budgeting, Korruptionsbekämpfung.(i.S.v. „Alles, was EZ durch die Digitalisierung transparenter machen kann.“)

Weitere Innovationsfelder, die bislang durch die vorgestellten Projekte aufgerufen, aber noch nicht verarbeitet wurden, sind **Gesundheit, Afrika, (urbane) Mobilität, Klimaschutz, Nachhaltigkeit, Technologien (Blockchain)**.

Zusammengefasste Ergebnisse

Projektliste mit Kurzbeschreibung der Projekte (Ref. 112, Stand 30.04.)

A. Projekte, die für die Entscheidungsvorlage ausgewählt wurden:

1. **SORMAS** (GIZ) ist eine Software zur Überwachung und dem Management von Pandemien. Mitarbeiter der Gesundheitssysteme werden trainiert, die Daten zu sammeln in ein zentrales System zu stellen. So lassen sich Informationen über vorbeugende Maßnahmen in Echtzeit ablesen. Das Programm wird bereits in mehreren westafrikanischen Ländern mit über 100 Mio. Nutzer erfolgreich eingesetzt.
2. **OSCAR** (KfW) bringt die Daten, die über SORMAS und weitere Gesundheitsmanagement-Programme gesammelt werden, zusammen und verknüpft sie mit weiteren Daten wie z.B. Verkehr- oder Mobilfunkdaten, um daraus eine visualisierte Datengrundlage für Entscheidungsträger zu erstellen. So lassen sich z.B. auch Risikogebiete im Vorfeld erkennen oder der Krankenhaus-Bettenbedarf für einzelne Landesteile oder auch für ganze Regionen planen.
3. **ProZorro** (GIZ) ermöglicht Ländern, die wegen Corona plötzlich Beschaffungen von großen Mengen handeln müssen – z.B. Atemmasken, Beatmungsgeräte, Schutzkleidung- einen transparenten öffentlichen Ausschreibungsprozess über eine digitale Plattform. Auch über die Pandemie hinaus lässt sich ProZorro einsetzen, um Korruption in öffentlichen Ausschreibungen zu vermeiden.
4. **TruBudget** (KfW) dient dazu, die Mittel, die Geber den Partnerländern voraussichtlich sehr schnell und teilweise als Budgethilfe zur Verfügung zur Verfügung stellen werden, bis zu Ihrem Einsatzzweck zurück zu verfolgen. So kann über eine Blockchain-Lösung sichergestellt werden, dass Mittel Fehlverwendung und Korruption ausgeschlossen ist – auch weit über die Corona-Krise hinaus.

B. Projekte, die erfolgreich vorgeprüft wurden

1. **Blockchain** in Textillieferketten: Mittels Blockchain können Unternehmen des Textilbündnisses Lieferketten ihren Kunden gegenüber transparent und manipulationssicher machen und so zeigen, dass z.B. keine Kinderarbeit oder giftige Chemikalien in der Kleidung stecken.
2. **Digital Farmer Services:** Gemeinsam mit der Bill and Melinda Gates Foundation wollen wir digitale Lösungen für Kleinbauern in Afrika entwickeln, die Ertrag und Verkaufszahlen steigern, um den wirtschaftlichen Folgen der Corona-Krise zu trotzen.
3. **Blockchain in Rohstoff-Lieferketten** wie Naturkautschuk oder Kaffee: BMZ hat das Modell bereits erfolgreich pilotiert, faire Arbeitsbedingungen und Umweltschutz werden z.B. bei Autoreifen nachvollziehbar. Das kann global skaliert werden!
4. **Datenportal Dezentralisierung:** Auf einer für jeden Bürger einsehbaren Plattform werden Prozesse der Dezentralisierung der Kommunalverwaltung und ihrer Finanzen für alle Bürger transparent und einsehbar gemacht.
5. **Digitales Mobility Paket** zur einfacheren Nutzung von klimafreundlichen ÖPNV-Angeboten: Über eine App werden alle ÖPNV-Angebote (Bus, Bahn, Fähren, Taxi) einer Stadt gebündelt und Tickets online buchbar und bezahlbar. Fahrgästen wird während der Fahrt kostenfreies W-LAN zur Verfügung gestellt, Betriebsabläufe der ÖPNV werden schneller und nutzerfreundlicher.

Projektstatus und Ziele

Projektstatus

Wir bauen eine (Innovations-)Pipeline!

Im **1. Digitalforum** haben wir eine Differenzierung von Projekten und Ideen vorgenommen und nach diesem Muster weitere Kriterien entlang eines Prüfprozesses entwickelt (u.a. Smart Development Ansätze, „Digital Principles“, „Digital by default“)

Im **2. Digitalforum** haben wir erste Projekte aus den Bereichen verprobt und für eine erste Auswahl von 2 Projekten die weiteren Prüfschritte im Prüfprozess modelliert („Screening“).

Im **3. Digitalforum** haben wir den Prüfprozess im Prototyp an die Digitalpromotor*innen übergeben, die damit weitere Projekte ausgewählt und vorgeschlagen haben. Daraus haben wir die ersten vier Projekte ausgewählt, die im Kontext der COVID-19 Pandemie gebündelt werden sollen. Das konkrete Vorgehen dazu soll im 1. Sprint entwickelt werden. Das Referat 112 erarbeitet dazu eine Ministervorlage.

Ausblick auf das 4. Digitalforum

- Vorbereitung des 1. Sprints (Strategieentwicklung für „Corona-Sofort-Programm“)
- Ableitungen für „Nutzen der Digitalisierung“ und „Zielbild“
- Anforderungen an die interne Multiplikation und an die Verarbeitung verschiedener Input-Quellen (Top-down, Bottom-up)

Ziele

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

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

Ziele für das 3. Digitalforum / Teil 1+2 am 21.+28.04.2020

1. Status quo abgleichen (Verständnis Prüfprozess)
2. Übergabe Prüfprozess an die Digitalpromotorinnen (Tandems)
3. Auswahl von Projektvorschlägen für die Projektliste
4. Priorisierung von Projekten für den 1. Sprint
5. Modellierung der Entscheidungsvorlage (Prototyp)

Arbeitsergebnisse

Prüfprozess („Screening“)

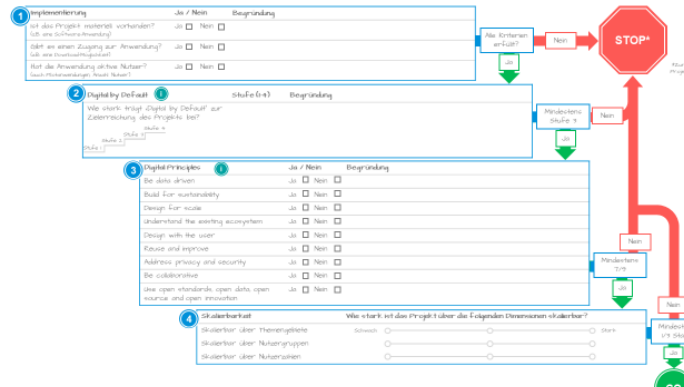
Der Prüfprozess wurde in dieser Form an die Digitalpromotor*innen übergeben:

Damit ist der Prüfprozess im Prototyp produktiv gestellt. Aus der Anwendung heraus wollen wir den Prüfprozess weiter iterieren und komfortabler machen.

1 Erfassung digitale Projekt-ideen

Projektname:	Projektnummer:
Verantwortliches Tandem: Projektleiter*in:	
Nutzer*innen / Anwender*innen / Betroffene (Beschreibung)	Lösung / Idee (Beschreibung)
Problem (Beschreibung)	Lösung / Idee (Visualisierung)
Nutzen (Beschreibung)	

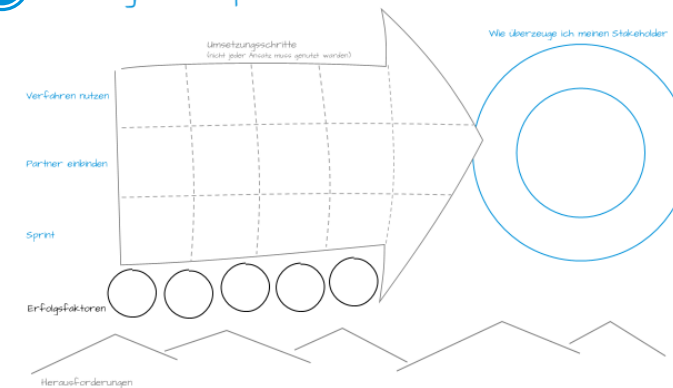
2 Prüfprozess für digitale Projekte



3 Strategie-Entwicklung

Projektname:	Projekt Nr.:
Verantwortliches Tandem:	Prüfung Nr.:
Projektleiter*in:	
Ergebnis Prüfprozess	
Implementierung ☐	Digital Principles ☐
Digital by Default ☐	Skalierbarkeit ☐
Kritische Success Development Analysis	
Marktsegmente: Ansoff ☐	8. Learning ☐
Lokale Digitalisierungen ☐	8. Government Lösungen ☐
Big Data und IoT ☐	
Aktualität des Projekts:	
Ressourcen ordnen	
1. Initiativbereich	2. Priorisierte Stakeholder

4 Strategic Gameplan



Arbeitsergebnisse – Leitfragen (1*)

Leitfragen	Analogie Torwand	Gestaltungsobjekt	Ziel
Was ist die Aufgabe des Digitalforums?	Das Spiel: Dynamik: „Viele Bälle spielen“ nicht „das Spiel kultivieren“ im vorgegebenen Rahmen (Spielfeld, Spielzüge)	Analoges Verständnis der Aufgabe des Digitalforums (Durchlässigkeit, Dynamik), Mechanismus für BMZ, die Digitalisierung anhand konkreter Projekte in die Breite zu tragen	Messbare Zunahme digitaler Komponenten in Projekten und rein digitaler Projekte (Menge, Frequenz, Wirkung)
Wie gelingt es, geeignete Projekte zu identifizieren?	Schritt 1: „Ball auf Torwand spielen üben“, dazu „harte“ Kriterien (implementiert, Digital by Default, skalierbar, Digital Principles) sequentiell prüfen	Prüfprozess (Torwand als Raster, Filter) für bestehende Projekte (später auch für Ideen)	Einfacher Prüfprozess, der Digitalpromotor*innen und BMZ Mitarbeiter befähigt grundsätzlich geeignete Projekte zu identifizieren ist etabliert
Wie kann eine Prüfung, Bewertung und Auswahl geeigneter Projekte vorgenommen werden?	Schritt 2: „Ball im richtigen Scheinwerfer vorlegen“: Verortung in Smart Development Ansätzen	Bewertungs- und Prüfprozess (Raster, Filter) bzw. alternative Bewertungsmethoden (z.B. Voting, Veto o.ä.)	Einfacher Prüfprozess, der Digitalpromotor*innen und BMZ Mitarbeiter befähigt identifizierte Projekte hinsichtlich Digitalisierungspotential zu bewerten ist etabliert
Welcher Lösungsansatz eignet sich, um Projekte im BMZ in die Breite zu tragen?	Schritt 3: „Ball mit der richtigen Technik passen“: Prüfung Hierarchien, Verfahren, Partner		
Wie kann eine Strategie zur Verankerung der Projekte in Hierarchien, bei Partnern und in Verfahren entwickelt werden?	Schritt 4: Prüfung, welcher „Mitspieler den Ball annehmen bzw. spielen soll“, Beobachtung von Anforderungen, Restriktionen, Bedürfnissen, Nutzen	Teilstrategien für Hierarchien, Partner, Verfahren (und ggf. Kommunikation), Stakeholderanalyse, Lösungsideen, Konsolidierung in Zeit- und Maßnahmenplanung	Standard-Vorgehen für die Skalierung geeigneter digitaler Projekte ist etabliert
Wie und in welcher Form können Entscheidungsvorlagen des Digitalforums wirksam sein?	Spielzug (Strategie): „den Ball erfolgreich durch die Torwand spielen“ und damit die Digitalisierung im BMZ in die Breite tragen.	Entscheidungsvorlage und (Gesamt-) Strategie (mit Handlungsempfehlungen)	Entscheidungsvorlage (Prüfprozess + Standard-Vorgehen) ist etabliert
(*Fortsetzung weitere Leitfragen s.u.)			

Verarbeitung – Leitfragen (2)

Leitfragen	Analogie Torwand	Gestaltungsobjekt	Ziel
Wie können wir Mitarbeiter*innen in den Abteilungen ein klares Bild davon vermitteln, was die Digitalforen machen und warum das wichtig ist?	Team in den Bereichen oder bereichsübergreifend bilden, die Bälle spielen sollen	Erarbeitung eines konkreten Zielbildes, das den Nutzen der Digitalisierung auf individueller und kollektiver Ebene vermittelt	Ein Zielbild ist entwickelt
Wie können wir Mitarbeiter*innen erreichen, begeistern und beteiligen?	Bälle sichtbar spielen, Feedback aufnehmen und verarbeiten	Kommunikationsinhalte, -formate und -medien (Content-Strategie)	Anforderungen an Kommunikations-, Interaktions- und Partizipationsmaßnahmen sind entwickelt (mit Übergabe)
Wie können Mitarbeiter*innen Wissen aufbauen und aktiv anzuwenden lernen?	Publikum zu „Fans“ machen: Neben dem Spiel Sinn und Zweck sowie Wissen und Kompetenzen vermitteln	Lerninhalte und -formate, Digital-Toolkit	Anforderungen an konkrete Lernformate sind etabliert (mit Übergabe)
Wie können wir Mitarbeiter*innen in den Abteilungen zum Mitmachen motivieren?	Team in den Bereichen oder bereichsübergreifend bilden und trainieren, die Bälle spielen sollen, Ausprobieren ermöglichen (spielerisch, Fehlerkultur)	Erarbeitung und Ausstattung konkreter Lösungsvorschläge bzw. Vorhaben, Incentivierungen, prozessuale Steuerung	Sprint-Formate sind konzipiert, ausgestattet (Team, Ressourcen Zeitplanung) und erprobt, Incentivierungen und Steuerungen sind angepasst
Wie können die Digitalforen Input und konkrete Vorschläge für Innovationsfelder, -themen und –projekte aufnehmen und verarbeiten?	Neue Bälle werden auf das Spielfeld geworfen	Bewertungs- und Verarbeitungsmechanismus für Top-down und Bottom-up Inputs	Eine Mechanik für die Aufnahme und Verarbeitung von Inputs ist prozessual entwickelt und erprobt

Empfehlungen

Innovationsfelder und Innovationspipeline

Die Digitalpromotor*innen haben erfolgreich erste Projekte ausgewählt, die dazu geeignet sein sollen, die Digitalisierung im BMZ in die Breite zu tragen.

Der Erfolg des Teams besteht ...

- zum einen darin, dass eine **Auswahl** bestehender Projekte strukturiert und nachvollziehbar getroffen wurde (Screening für die Innovationspipeline) und
- zum anderen darin, dass mit der Auswahl eine **inhaltliche Verdichtung** und eine **qualitative Aufwertung** des Themas Digitalisierung i.d. EZ gelungen ist (Ministervorlage).

Außerdem zeichnen sich erste **Innovationsfelder** ab (z.B. „Transparenz i.d. EZ“), die **Orientierung** für die weitere Entwicklung geben und mit denen die Digitalforen ihre eigene **Position und Mission** kennzeichnen können.

Diese Arbeitsergebnisse liefern bereits wertvolle Information für das Zielbild.

Fokus und Tempo beibehalten

Damit ist der Prüfprozess („Screening“) produktiv gestellt. Das Team muss sich in der Folge über **Turnus und Frequenz der Vorprüfungen** verständigen (z.B. zeitpunktbezogen als „Kampagne“ oder kontinuierlich/rollierend). Mit zunehmender Sicherheit in der Auswahl und Bewertung von Projekten („Screening“) werden die Digitalpromotor*innen auch **Ideen** für digitale Projekte in ihren Bereichen recherchieren. Das spricht für einen **hybriden Ansatz**: kampagnenorientiert (z.B. Ideenwettbewerbe) und rollierend (Prüfprozess).

Wir empfehlen, Fokus und Tempo beizubehalten. Z.Zt. sind wir gut im Projektplan vorangekommen und haben alle wichtigen Etappenziele erreicht.

Sprintplanung

Für die Planung des **1. Sprints** ist in der Folge eine **Projektdefinition und -initialisierung** notwendig. Hier wollen wir konkrete Rollen der agilen Methoden verankern, zunächst den **Product Owner und den Scrum Master**. Diese Projektdefinition und weitere Rollen und organisatorische Voraussetzungen wollen wir gemeinsam mit den Digitalpromotor*innen im 4. Digitalforum erarbeiten.

Die Sprintplanung zielt dabei auf ein **Minimum Viable Product (MVP)**, das den Kern eines der Projekte oder einer Anwendungen zuerst entwickelt und einen sukzessiven Ausbau in Wellen („Waves“) anlegt.

Die Reduktion auf das MVP hilft dabei, die Komplexität zu reduzieren, schnell anfangen und schnell konkrete Ergebnisse vorlegen zu können, die mit Nutzern/Anwendern bzw. Betroffenen/Beteiligten verprobt werden (Lean Start-up Zyklus: „Build – Measure – Learn“).

Die Sprints zielen dabei auf eine **Strategieentwicklung**, d.h. „Wie kann es gelingen, die ausgewählten Projekte so zu bündeln und auszusteuern, dass sie die Digitalisierung nachhaltig in der EZ verankern können?“

Da für den Sprint unterschiedliche Kompetenzen erforderlich sein werden, die nicht alle im Digitalforum abgebildet sind, wollen wir im 4. Digitalforum bis zur Empfehlung für die **Team-Zusammenstellung** für den Sprint kommen.

Damit erwerben die Digitalforen auch die **Kompetenz, Sprints auslösen zu können** - unser nächstes Etappenziel und eine wichtige Voraussetzung für den Betrieb des DigiLabs.

Entscheidungen und nächste Schritte

Entscheidungen

Zusammenfassung wichtiger Entscheidungspunkte:

- Zusammenarbeit in Tandems wurde bestätigt und soll fortgeführt werden.
- Der Prüfprozess („Screening“) wurde bestätigt und soll fortgeführt werden.
- Der Prüfprozess beschreibt gleichzeitig einen Input-Kanal für das geplante DigiLab.
- Eine erste Auswahl von Projekten für die Ministervorlage wurde getroffen und verabschiedet.
- Das 4. Digitalforum soll die ersten Sprints vorbereiten.

Nächste Schritte

- Dokumentation und Feedback zum 3. Digitalforum
- Erarbeitung einer Ministervorlage und Feedback
- Verknüpfung Digitalforen und DigiLab (Abstimmung der Konzeptionen)
- Terminblocker für Sprints bei externen Teilnehmern einstellen

Planung des 4. Digitalforums

- Nach Feedback zur Ministervorlage den/die ersten Sprints vorbereiten
- Dazu: Einführung in agile Methoden
- Gruppenarbeit an ausgewählten Strategien

Feedback und Learnings

Nach dem
Workshop
erstellt: offen
für Feedback!

Feedback

Das Feedback wurde zum Ende des Workshops namentlich abgefragt. Dabei äußerten sich die Digitalpromotor*innen überwiegend positiv zum Arbeitsfortschritt, zur Methodik und zur Durchführung der virtuellen Formate. Die Beschränkungen der virtuellen Zusammenarbeit haben wir versucht, durch neue Feedback-Mechanismen zu unterstützen (u.a. Veto, Voting, Abfrage).

Das Tempo wird allgemein als hoch empfunden, aber positiv bewertet.

Learnings

Das Vertrauen der Digitalpromotor*innen in das methodische Vorgehen ist mit den ersten konkreten Arbeitsergebnissen gewachsen:

- Die Digitalpromotor*innen haben erlebt, dass sie trotz unterschiedlichen Vorwissens in der Lage sind, produktive Ergebnisse im Sinne der Zielstellung zu produzieren („Schwarmintelligenz“, emergentes Lernen).
- Gleichzeitig haben wir erste „Abkürzungen“ entdeckt: durch die prototypische Entwicklung des Prüfprozesses haben wir schnell und pragmatisch wichtige Kriterien erarbeitet, die uns künftig helfen, Projektideen zu recherchieren oder zu entwickeln und Projektvorschläge Dritter zu verarbeiten.
- Die mit dem Prüfprozess verbundenen Iterationen werden z.T. bereits als wiederholend empfunden. Das spricht für einen wirksamen Verarbeitungs- und Lernprozess. Künftig sollte der Prüfprozess weiter vereinfacht und komfortabler im Handling werden.
- Mechanismen die Interaktion fördern sollen, wirken, sollten jedoch immer wieder variiert werden.
- Kritisches Feedback geben die Digitalpromotor*innen untereinander nicht gern (Veto). Um Tempo aufzunehmen und um schneller zu werden, ist jedoch gerade ein sachlich-fundiertes Feedback in ausgewogen lobenden und hinterfragenden Anteilen wirksam (letztlich zur Definition von Abbruchkriterien für die Sprints).

Fotodokumentation

- Workshop Teil 1: 21.04.2020
- Workshop Teil 2: 28.04.2020

Kommentierte Arbeitsergebnisse aus dem
virtuellen Workshop



Teil 1

21.04.2020

Workshop Tag 1 – 21.04.2020

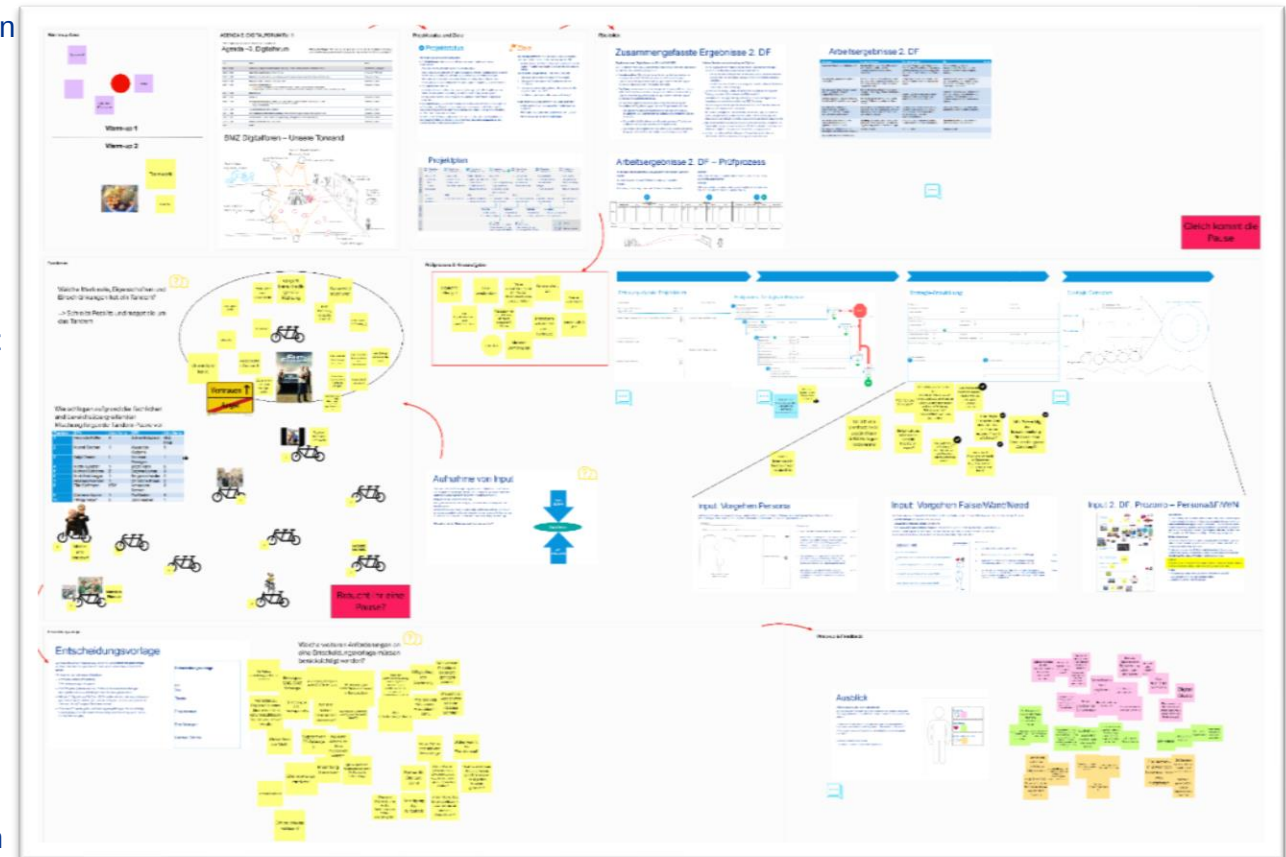
Am ersten Workshop-Tag des 3. Digitalforums fand das Briefing und die **Übergabe des Prüfprozesses** and die Digitalpromotor*innen statt. Verbunden damit wurden Fragen und Anmerkungen zur Anwendung des Prozesses und der Templates verarbeitet.

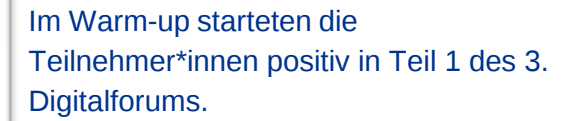
Zur zukünftigen Umsetzung des Prüfprozesses fanden sich die Digitalpromotor*innen zu **abteilungsübergreifenden Tandems** zusammen. Die Tandems dienen im Sinne des Prüfprozesses zur gemeinsamen Verarbeitung und Priorisierung neu identifizierter Digitalprojekte im BMZ.

Im Anschluss erarbeitete das Team **Anforderungen an das Ergebnisformat des Prüfprozesses – die Entscheidungsvorlage**. Hierbei identifizierten die Digitalpromotor*innen folgende wesentliche Anforderungen:

- Verhältnis zu Digilab (Umsetzung der Projektideen, Einbindung von Partnern)
- Einbettung der Projektideen (Länderportfolio, BMZ 2030, SDGs)
- Einbindung interner Stakeholder (Grundsatzreferate, FF-Referate, Multiplizierung bei BMZ Mitarbeitern)
- Wie sehen die nächsten Schritte aus

Im letzten bereite das Team Anforderungen an die **interne Multiplikation** in den drei Dimensionen **rational – emotional – handlungsorientiert** vor.





Input - Aufgabenstellung

Der **Prüfprozess** soll künftig eigenverantwortlich von den Digitalpromotor*innen geleistet werden:

- **spezifisch** für ihre Bereiche (selektiv) und
- **übergreifend** über verschiedene Bereiche (vergleichbar)

Die Digitalpromotor*innen sollen für geeignete Projekte **erste Strategien** entwickeln und prüfen. Dadurch soll ...

- die Qualität der gemeinsam zu beurteilenden Projekte schnell steigen und
- die Bewertung systematisiert, nachvollziehbar und transparent werden

Dazu möchten wir die Digitalpromotor*innen in **Tandems** organisieren, die sich gegenseitig unterstützen und vertreten können:

1. Digitalpromotor*innen nehmen Projekte aus ihren Bereichen auf und bewerten diese vor („Schnelltest“).
2. Projekte, die diesen Schnelltest passieren, diskutieren die Digitalpromotor*innen in ihren Tandems und legen eine Rangfolge aufgrund der Bewertungen fest.
3. Für **ein Top-Projekt** erarbeiten sie eine Strategie entlang der Prüfschritte (Smart Development-Ansätze und Hierarchien/Verfahren/Partner) und bereiten eine Kurzpräsentation für das 3. Digitalforum/Teil 2 am 28.04. vor.

Prüfraster

Für die Bewertung von Projekten haben wir gemeinsam Kriterien erarbeitet und in einem Prüfraster abgebildet. Dieses Prüfraster haben wir im Nachgang zum 2. Digitalforum weiterentwickelt, und stellen es heute zur Verfügung (Anhang.

- Zur Verwendung des Prüfrasters bitten wir um Euer Feedback, damit wir es in den kommenden Iterationen verbessern und komfortabler gestalten können.

Dokumentation

Es ist äußerst wichtig, diese Prüfprozesse mit Datumsvermerk und **Versionsnummer** zu dokumentieren, um spätere Iterationen zu ermöglichen.

Weitere Schritte

In den Digitalforen wollen wir die knappe Zeit darauf verwenden, Strategien für erfolgversprechende Projekte zu diskutieren und zu bewerten. Diese erneute Prüfung findet nur für die Top-Projekte statt, die beide Digitalpromotor*innen eines Tandems ermittelt haben.

Projektname: Verantwortliches Tandem: ProjektleiterIn:	Projektnummer:
Nutzer:innen / Anwender:innen / Betroffene (Beschreibung)	Lösung / Idee (Beschreibung)
Problem (Beschreibung)	Lösung / Idee (Visualisierung)
Nutzen (Beschreibung)	

[illegible]

Projektname: Verantwortliches Team: Projektleiter/in:	Projekt Nr.: Prüfung Nr.:
Ergänzungsaufgaben Implementierung ☐ Digital Principles ☐ Digital by Default ☐ Skalierbarkeit ☐	
Klassische Smart Development Ansätze 1 Plattformorientierte Ansätze ☐ 2. Learning ☐ Big Data und KI ☐ Lokale Digitalisierungen ☐ 2. Government-Lösungen ☐	
Abkühlzeit des Projekts:	

Forschungen ordnen 1 1. Staatsräuber	2 2. Privatiser Staatsräuber
3.	
3.	
3.	

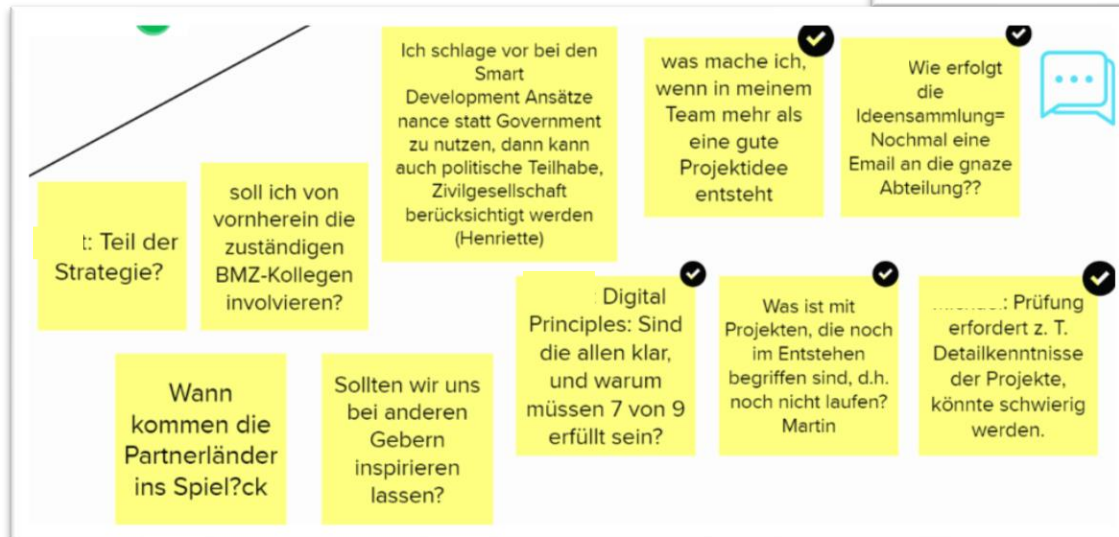
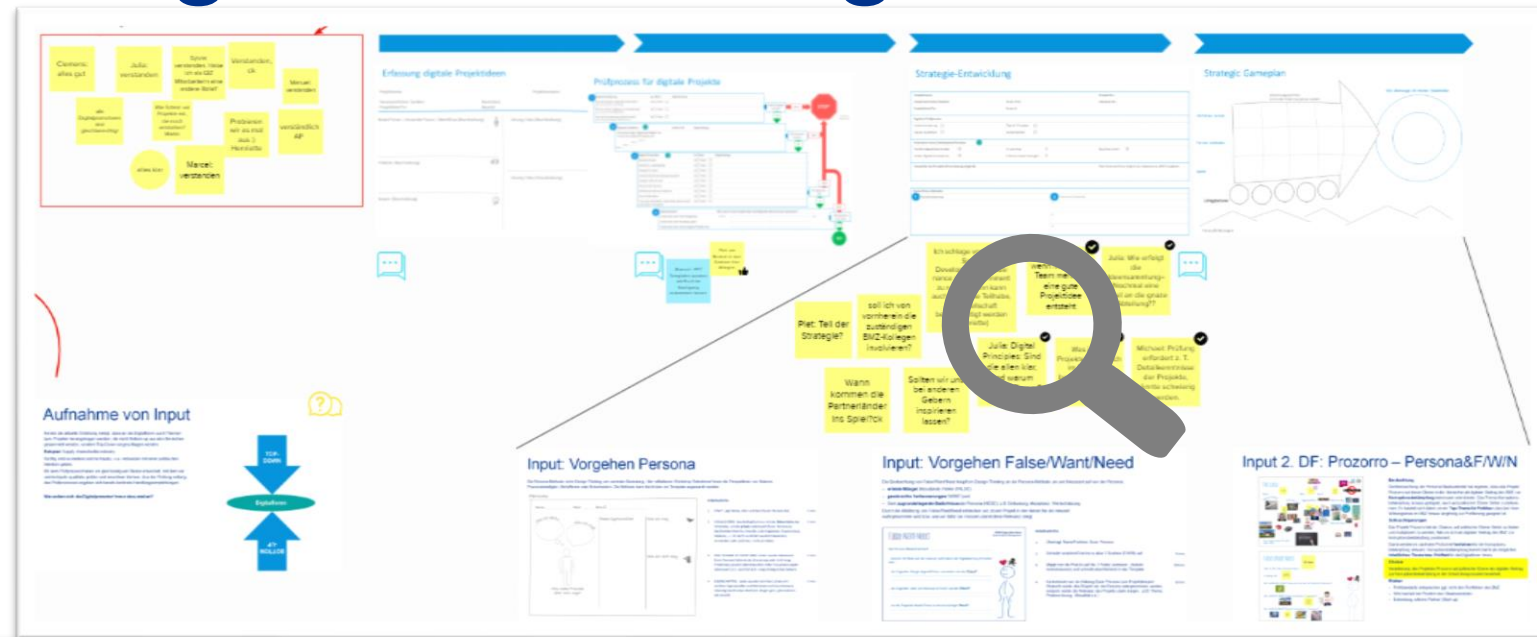
The diagram depicts a ship moving from left to right. The hull is composed of five circles labeled 'Erfolgsfaktoren' (Success Factors). The ship's body is a large rectangle divided into a 3x3 grid of dashed lines, with the top row labeled 'Umsetzungsschritte' (Implementation Steps) and the note '(nicht jeder Ansatz muss genutzt werden)' (not every approach has to be used). The ship's bow is a large arrow pointing towards the right, where it is directed towards two concentric circles labeled 'Wie überzeuge ich meinen Stakeholder?' (How do I convince my stakeholders?). The ship is sailing on a wavy line representing the sea, labeled 'Herausforderungen' (Challenges) at the bottom.

Prüfprozess & Aufgabenstellung

Nach dem Rückblick auf das 2. Digitalforum wurde dem Team der überarbeitete Prüfprozess und die damit verbundene Aufgabenstellung vorgestellt.

Die Teilnehmer konnten Fragen zur Vorlage stellen, welche offen diskutiert wurden (s.u.).

Im Anschluss gaben die Digitalpromotor*innen das Feedback, den Prüfprozess und dessen Anwendung verstanden zu haben und in der Aufgabenstellung zur Anwendung zu bringen.

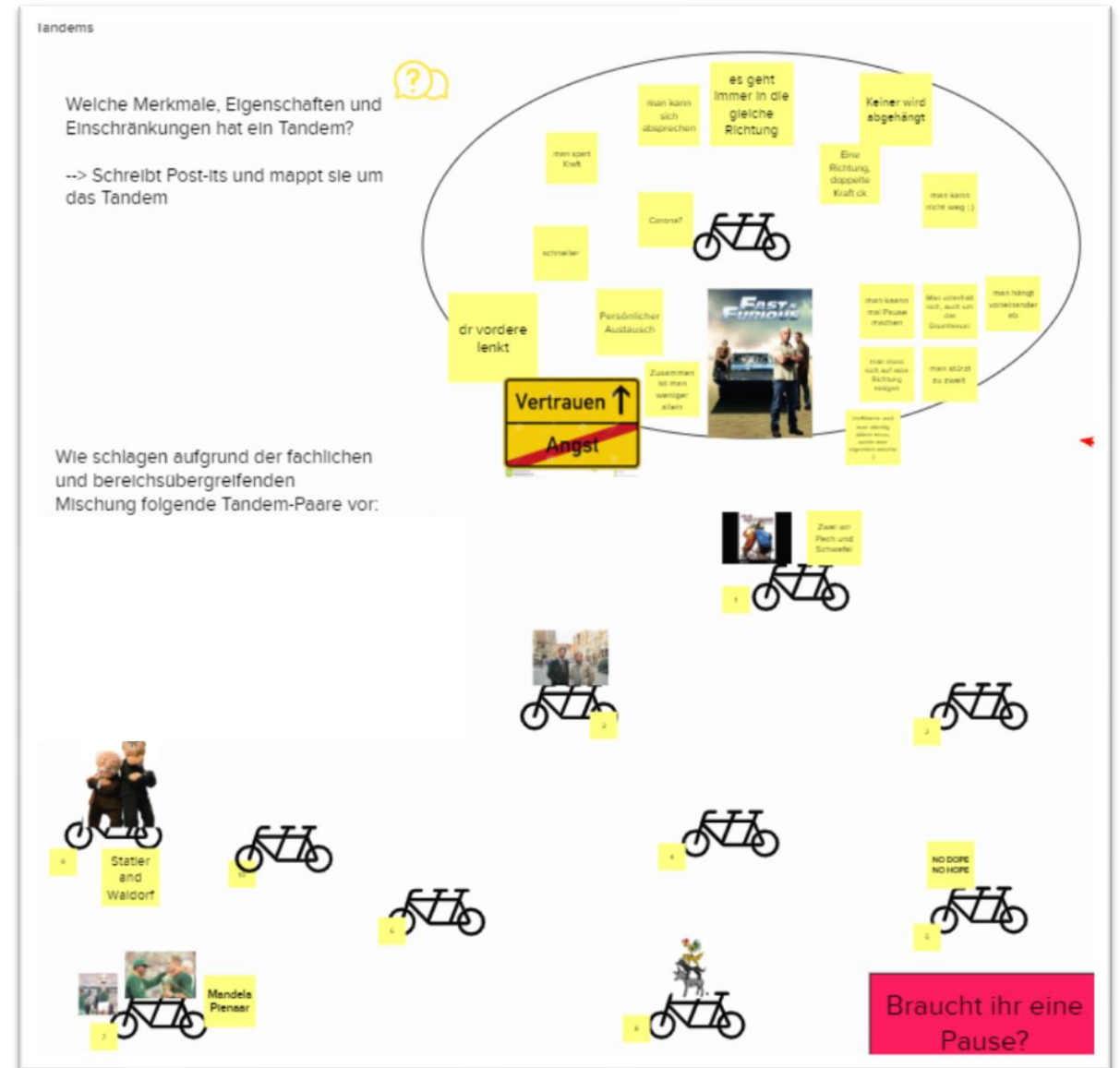


Tandems

Zur zukünftigen Aufnahme weiterer Digitalprojekte innerhalb des BMZ wurde die Arbeit in Tandems vorgeschlagen.

Die Tandems erfüllen dabei eine **Stellvertreter- und Austauschfunktion** dar. Dies bestätigten die Digitalpromotor*innen in der Verarbeitung des Begriffs „Tandem“ auf der Meta-Ebene.

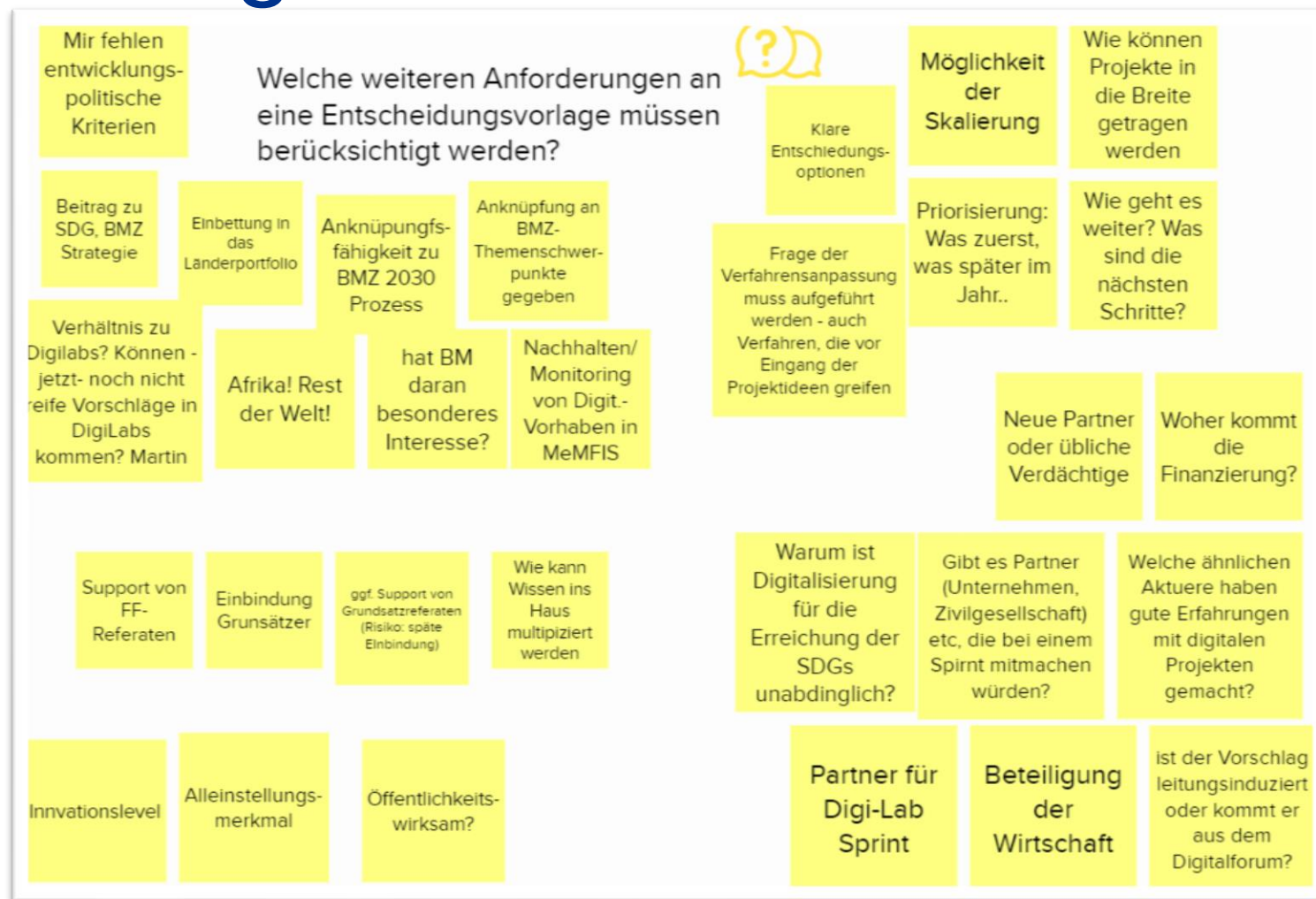
Für die weitere Arbeit der Teilnehmer*innen in ihrer Funktion als Digitalpromotor*innen auch außerhalb der Digitalforen wurden folgende Paare vorgeschlagen und bestätigt:



Entscheidungsvorlage

Die Ergebnisse des Prüfprozesses sollen zeitnah in einer Entscheidungsvorlage für den Staatssekretär münden.

Basierend auf einer simplen Vorlage wurden weitere **inhaltliche und formelle Anforderungen an die Entscheidungsvorlage** aufgenommen.



Ausblick

In Vorbereitung auf das 4. Digitalforum verarbeiteten die Digitalpromotor*innen das Thema „interne Multiplikation“ entlang der **drei Dimensionen rational – emotional – handlungsorientiert**.

Wesentliche Erkenntnisse waren:

Rational:

- Vorteile der Digitalisierung durch Effizienzgewinne sichtbar machen
- Basiswissen zum Verständnis und Beurteilung von Digitalisierungspotentialen schaffen
- Digital Divide: Stark heterogene Wissensstände zu Digital-Themen innerhalb des BMZ

Emotional:

- Angst vor Digitalisierung überwinden
- Spaß and Digitalisierung hervorheben
- Offenheit ggü. Neuen (agilen) Arbeitsmethoden

Handlungsorientiert:

- Basiswissen innerhalb des BMZ schaffen
- Kontakte (DOen) und Sonderinitiativen (flexibler) zur Umsetzung nutzen

„Wie können wir die Erkenntnisse und Erfahrungen aus den Digitalforen multiplizieren und wirksam bei Kolleg*innen in den Bereichen verankern?“

„Welche Kenntnisse und Fähigkeiten sollen Kolleg*innen in den Bereichen erwerben?“



Teil 2

28.04.2020

Workshop Tag 2 – 28.04.2020

Am zweiten Workshop-Tag des 3. Digitalforums verarbeiteten die Digitalpromotor*innen die Ergebnisse ihrer Prüfprozesse mit Blick auf die **Auswahl geeigneter Projekte** für die Entscheidungsvorlage.

Die Tandems konnten innerhalb eines nur einwöchigen Erhebungszeitraums mit Hilfe des Prüfprozesses **nochmals neun neue Projekte identifizieren** und für das Digitalforum priorisieren. Die Tandems stellten gemeinsam die Ergebnisse ihrer Prüfungen vor und verarbeiteten Feedback der weiteren Digitalpromotor*innen.

Im Anschluss an jede Vorstellung wurden **Einzel-Vetos** entlang vor-definierter Kriterien aufgenommen. Die Vetos ermöglichen basierend auf dem gemeinsamen Erfahrungsschatz des Teams, Projekte für die weitere Verarbeitung vorerst zurückzustellen.

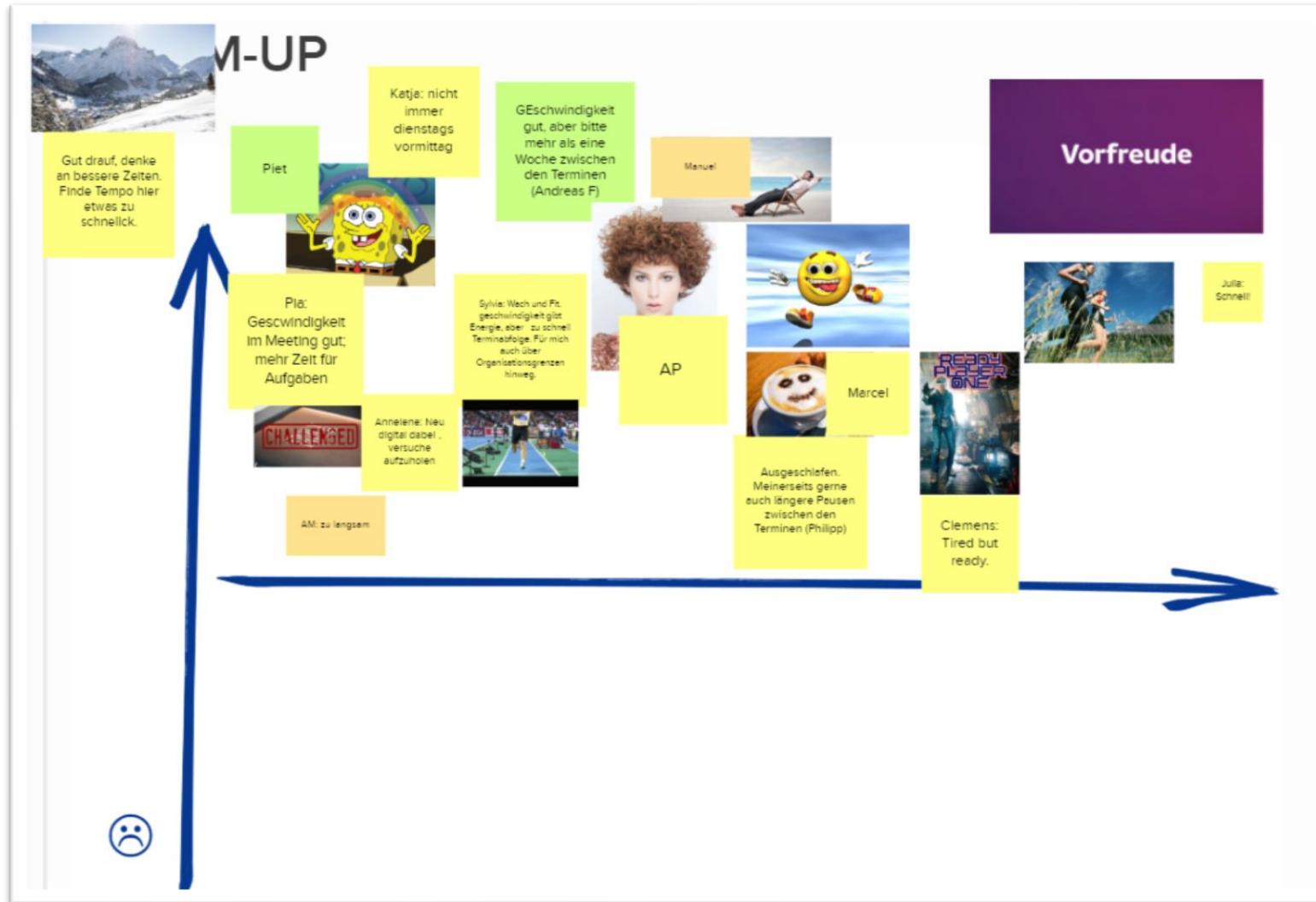
Neben dem Veto wurde der **Joker-Mechanismus**, welcher in Form von Tandem-Jokern die Priorisierung einzelner Projekte ermöglicht. Entlang der Dimension Aktualität (Corona) erhielten die Projekte SORMAS, OSCAR und TruBudget einen Joker, sowie Urbane Mobilität Indien im Rahmen BMZ 2030.

Mit Hilfe dieses Prozesses entstand bei den Digitalpromotor*innen schnell ein klar definiertes Projekt-Paket welches in die Entscheidungsvorlage eingebunden werden soll. **Dieses Projektpaket zur Corona-Soforthilfe** umfasste folgende Projekte: SORMAS, OSCAR, TruBudget, ProZorro

Vor dem Hintergrund der Corona-Soforthilfe wurde die Entscheidungsvorlage zur Vorlage bei Minister Müller aufgewertet. Damit wurde der erste erfolgreiche Durchlauf des Prüfprozesses abgeschlossen.



Warm-up



Im Warm-up starteten die Teilnehmer*innen positiv in Teil 2 des 3. Digitalforums.

Das Tempo wird als hoch aber produktiv empfunden. Längere Pausen zwischen den Terminen würden bei der Verarbeitung der Inhalte helfen.

Input – Aufgabenstellung DF3/1

Der **Prüfprozess** soll künftig eigenverantwortlich von den Digitalpromotor*innen geleistet werden:

- **spezifisch** für ihre Bereiche (selektiv) und
- **übergreifend** über verschiedene Bereiche (vergleichbar)

Die Digitalpromotor*innen sollen für geeignete Projekte **erste Strategien** entwickeln und prüfen. Dadurch soll ...

- die Qualität der gemeinsam zu beurteilenden Projekte schnell steigen und
- die Bewertung systematisiert, nachvollziehbar und transparent werden

Dazu möchten wir die Digitalpromotor*innen in **Tandems** organisieren, die sich gegenseitig unterstützen und vertreten können:

1. Digitalpromotor*innen nehmen Projekte aus ihren Bereichen auf und bewerten diese vor („Schnelltest“).
2. Projekte, die diesen Schnelltest passieren, diskutieren die Digitalpromotor*innen in ihren Tandems und legen eine Rangfolge aufgrund der Bewertungen fest.
3. Für **ein Top-Projekt** erarbeiten sie eine Strategie entlang der Prüfschritte (Smart Development-Ansätze und Hierarchien/Verfahren/Partner) und bereiten eine Kurzpräsentation für das 3. Digitalforum/Teil 2 am 28.04. vor.

Prüfraster

Für die Bewertung von Projekten haben wir gemeinsam Kriterien erarbeitet und in einem Prüfraster abgebildet. Dieses Prüfraster haben wir im Nachgang zum 2. Digitalforum weiterentwickelt, und stellen es heute zur Verfügung.

- Zur Verwendung des Prüfrasters bitten wir um Euer Feedback, damit wir es in den kommenden Iterationen verbessern und komfortabler gestalten können.

Dokumentation

Es ist äußerst wichtig, diese Prüfprozesse mit Datumsvermerk und **Versionsnummer** zu dokumentieren, um spätere Iterationen zu ermöglichen.

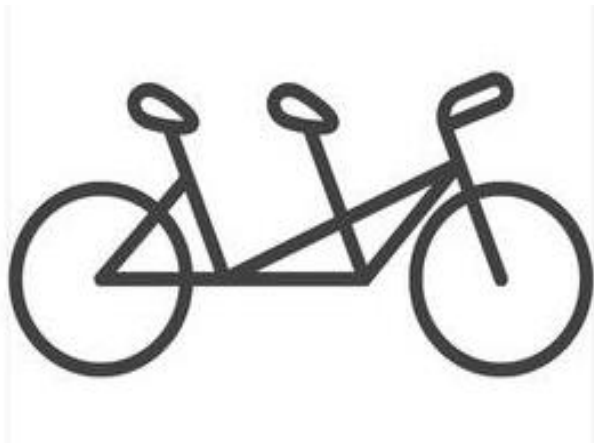
Weitere Schritte

In den Digitalforen wollen wir die knappe Zeit darauf verwenden, Strategien für erfolversprechende Projekte zu diskutieren und zu bewerten. Diese erneute Prüfung findet nur für die Top-Projekte statt, die beide Digitalpromotor*innen eines Tandems ermittelt haben.

Input - Arbeitsergebnisse Tandems

Tandems (je 10 Min.)

1. Wie viele bestehende und neue Projekte habt Ihr nach dem Prüfprozess bewertet und in die Projektliste eingetragen?
2. Wie viele und welche Projekte habt Ihr in den Tandems gemeinsam diskutiert und bewertet?
3. Welches Projekt wollt Ihr heute vorstellen und warum (Template: Erfassung digitale Projektideen)?
4. Welche Strategie habt Ihr erarbeitet (Templates: Strategieentwicklung, Strategic Gameplan)?



Input - Tandem-Präsentation

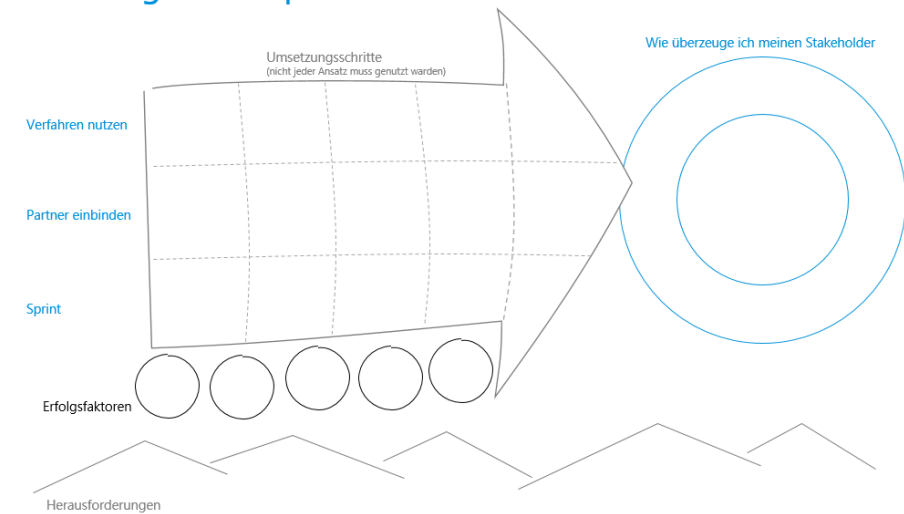
Erfassung digitale Projektideen

Projektname:		Projektnummer:	
Verantwortliches Tandem: Projektleiter*in:		Bereich(e): Bereich:	
Nutzer*innen / Anwender*innen / Betroffene (Beschreibung)		Lösung / Idee (Beschreibung)	
Problem (Beschreibung)		Lösung / Idee (Visualisierung)	
Nutzen (Beschreibung)			

Strategie-Entwicklung

Projektname:		Projekt Nr.:	
Verantwortliches Tandem:		Iteration Nr.:	
Projektleiter*in:		Bereich:	
Ergebnis Prüfprozess			
Implementierung ☐		Digital Principles ☐	
Digital by Default ☐		Skalierbarkeit ☐	
Relevante Smart Development Ansätze ①			
Plattformgestützte Ansätze ☐		E-Learning ☐	
Lokale Digitalinnovationen ☐		E-Government Lösungen ☐	
Aktualität des Projekts (Priorisierung möglich):			
Hierarchien einbinden			
① Stakeholdermap		② priorisierte Stakeholder	
		1.	
		2.	
		3.	

Strategic Gameplan



Arbeitsergebnisse Tandems

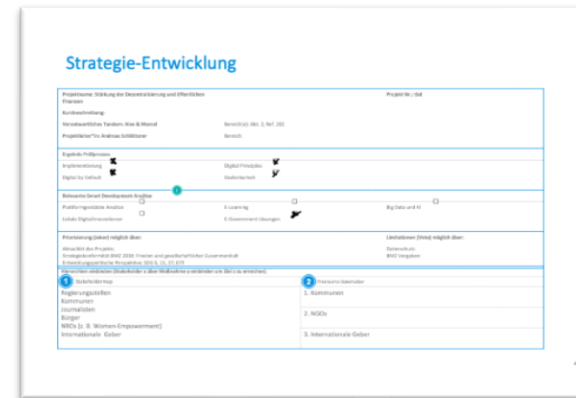
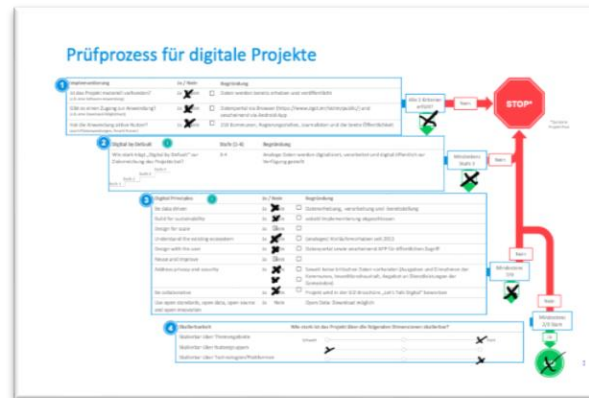
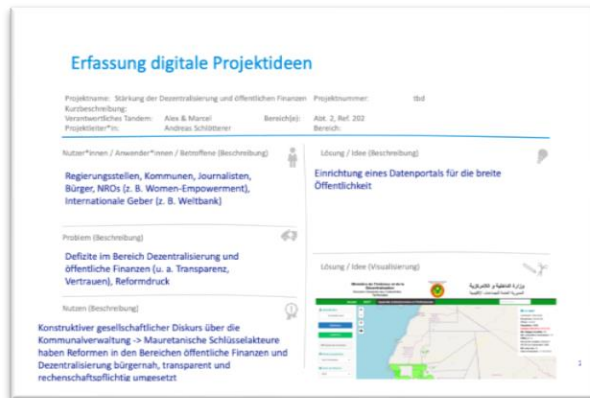
Tandem 1: Veto: -

Keine Vorstellung

Joker: -

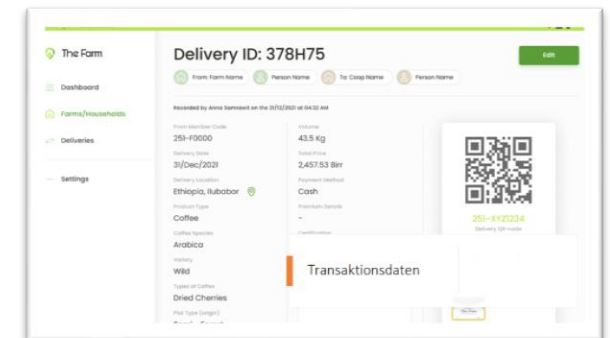
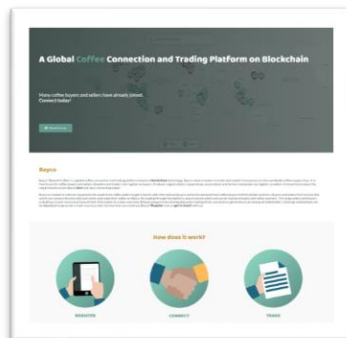
Tandem 2: Veto: keine Vetos

Joker: keine Joker



Tandem 3: Veto: keine Vetos

Joker: keine Joker



Arbeitsergebnisse Tandems

Tandem 4: Veto: keine Vetos

Joker: Passt gut zu BMZ 2030

Erfassung digitale Projektideen

Projektskizze: FZ-Programme: Klimafundierte urbane Mobilität (K. & S. Ressourcen in Kochi, Kerala, Indien)

Projektskizze: FZ-Programme: Klimafundierte urbane Mobilität (K. & S. Ressourcen in Kochi, Kerala, Indien)

Aufbau: IT-Lösungen mit Bezug zu einer digitalen und nachhaltigen Nutzung eines energieeffizienten, klimafundierte ÖPNV-System in Kochi, Kerala, Indien

Verantwortliches Tandem: Bereich: Bereich:

Nutzer*innen / Anspruchsgruppen / Betroffene

Beschreibung: Passagiere des öffentlichen Personennahverkehrs in Kochi

Probleme (Beschreibung): Aufgrund der besonderen geografischen Lage der Stadt Kochi, die aus Inseln und Lagunen besteht, kommt dem Wassertransport eine wichtige Bedeutung zu. Dieser ist begleitet von der hohen, steigenden und privaten Taxi-/Reisekosten durch Umwegen mit hohen Kosten, außerdem abgestimmte Fahrpläne und Verbindungen

Nutzen (Beschreibung): Verschiedene IT-Lösungen sollen die Nutzung des ÖPNV mit seinen vielen verschiedenen Komponenten für die Passagiere einfacher nutzbar und übersichtlicher machen. Hierzu werden unterschiedliche digitale Komponenten eingeführt:

Lösung / Idee (Beschreibung)

1. Multimodales Ticketing: Die Kochi Metro One Card ist in Zusammenarbeit mit der Auto Bank in Planung, um wie bei der Nagpur Metro eine Cardkarte für den kombinierten Fahrticketsverkauf (Automated Fare Collector) zu ermöglichen. Somit werden lange Warteschlangen im ÖPNV entfallen. Da die Karten für Metro und Fahren gelten, wird damit ein nahtloser Übergang zwischen den verschiedenen Verkehrsmitteln ermöglicht. Das automatische Fahrticketsystem ist in der Entwicklung, um eine flexiblere und modernere Anwendung für Kunden zu bieten.

2. Die Kochi Mobility App soll die Kunden mit der Infrastruktur verbinden, um Fahrgäste eine einfache Mobilitätsdienstleistung zu bieten. Die Mobility App wird ein integriertes System sein, das die Fahrgäste mit der Infrastruktur verbinden und gleichzeitig die Navigation für die verschiedenen Verkehrsmittel integrieren. Hierzu soll eine Art Navigations-App für die Nutzung des ÖPNV in Kochi entstehen, um den Individualismus nachvollziehbar zu machen.

3. Web-Portals auf den Fahren der KMR, sollen die Komplexität der Nutzer zu vereinfachen.

4. Eine KMR-basierte Registrierung ist geplant, die darauf abzielt, die KMR bei der digitalen Vernetzung zur Steigerung der Effizienz der Betriebsabläufe sowie zur Erhöhung der Nutzerfreundlichkeit und -akzeptanz zu unterstützen und somit die technischen Voraussetzungen für eine integrierte Mobilität zu schaffen.

5. Die Kunden der Kochi Metro zeigen sich durch aktives Social-Media-Marketing (SMS) über Facebook und Twitter. Das integrierte SMS der KMR, fördert die Öffentlichkeitsarbeit der KMR und trägt zu einem progressiven Stadtbild bei als erweiterte Smart City bei.

6. Ein intelligentes Navigationssystem und Operationskontrollsystem (OCC) sollen mit einem intelligenten Transportsystem der KMR, vernetzt werden und jeden Aspekt der Fahren (Betreiber von Geschwindigkeiten, Fahrplänen, Sicherheit bis zu Fahrvorgängen). Dies soll auch zur Verbesserung der Fahrgänge dienen, um so Kosten zu minimieren.

Tandem 5: Veto: -

Joker: -

Keine Vorstellung

Tandem 6: Veto: keine Vetos

Joker: Aktualität

SORMAS: Komplettes digitales System zur Überwachung, Management und Datenanalyse von Epidemieausbrüchen

Nutzerinnen/Anwenderinnen/Betroffene

- Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter des öffentlichen und privaten Gesundheitswesens (insbesondere in der Überwachung, Identifizierung und Kontrolle eines Ausbruchs einer ansteckenden Krankheit)
- Patientinnen und Patienten

Probleme

- Insbesondere in armen Ländern ist es schwierig, ansteckende Krankheiten wie Covid-19 aufgrund der schlechten Datenlage zu überwachen und zu managen.
- Oft gibt es mehrere Systeme (Papier, online), die nicht miteinander verknüpft sind.

Nutzen

- Informationen über Kontakte, vorherige Maßnahmen und Vektor-Kontrolle für eine ganze Reihe von viralen und bakteriellen Krankheiten auf einer einzigen Plattform.
- Erhöht die Entscheidungsfindung hochwertiger Informationen in real time.

Projekt / Lösung / Idee

- Entwicklung einer Software für Überwachung, Management und Datenanalyse (insbesondere in der Überwachung, Identifizierung und Kontrolle eines Ausbruchs einer ansteckenden Krankheit)
- Training der Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter der Gesundheitsysteme zur Nutzung der Software
- Zentraler Server, der mit den registrierten Tablets, die auch offline funktionieren, Daten austauscht.
- Daten nutzbar national, regional (CDC) und international (WHO)

Lösung / Idee

Implementiert?

- Vorhanden – entwickelt nach Ebola, läuft in mehreren westafrikanischen Ländern
- Covid-19 Modul entwickelt im Januar 2020; läuft in den Ländern, die es schon hatten plus neue Nutzer Fidschi & DEU
- Aktive Nutzer – ja.

Digital by Default

- Level 5

Digital Principles

- Data driven Y
- Sustainable ?
- Built for Scale Y
- Ecosystem Y
- Userzentriert Y
- Reuse und Improve ?
- Privacy, Security ?
- Collaborative Y
- Open standard, data Y

Skalierbarkeit

- Themen? Ziemlich viele Epidemien bereits neben Ebola, neueste Covid-19; weitere wohl kein Problem
- Nutzergruppen? Gehe davon aus, dass weitere Gruppen länderspezifisch addiert werden können
- Technologien?

Arbeitsergebnisse Tandems

Tandem 7-1: Veto: keine Vetos

Erfassung digitale Projektideen

Projektname: **Blockchain in textilen Lieferketten** Projektnummer: **700-1**
 Kurzbeschreibung: **Blockchain zur Nachprüfbarkeit von Qualitätsmerkmalen**
 Verantwortliches Tandem: **Annelene / Martin**
 Projektleiter*in: **in diesem Kontext + ?**
 Bereich(e): **Textilwirtschaft / Nachhaltige Lieferketten**

Nutzer*innen / Anwender*innen / Betroffene
 (Beschreibung)
 Textilunternehmen (Marken, Händler) und ihre Zulieferer

Lösung / Idee (Beschreibung)
 Die Lieferkette des Produktes wird mit allen relevanten Info bei jeder Zwischenstufe abgebildet. Z.B. in einer Blockchain, wenn sich diese Methode durchsetzt im Vgl. zu anderen Dokumentationsmethoden.

Problem (Beschreibung)
 Um hohe Qualitätsansprüche (z.B. faire Produktion) nachzuweisen und verlässlich zu dokumentieren, auch über mehrere Lieferstufen hinweg, ist ein transparentes, ökonomisches und zugleich manipulationsicheres System gefragt. Zudem speziell anwendbar auf Textil-Lieferketten.

Nutzen (Beschreibung)
 Lösung des o.g. Problems:
 Verbreitung in Textilwirtschaft und Adaptation bei Bedarf je nach Unternehmen;
 höhere Transparenz für den Verbraucher
 politisches Signal: BMZ fördert fairen Textilkonsum und geht dabei neue, digitale Wege

Lösung / Idee (Visualisierung)

Joker: keine Joker

Prüfprozess für digitale Projekte

1. Implementierung: Ist das Projekt national vorhanden? Ja / Nein ☐ ☐ Begründung:
 2. Digital by Default: Wie stark trägt Digital by Default zur Zielerreichung des Projekts bei?
 3. Digital Principles: Die Daten des Projekts sind...
 4. Stakeholder: Wer sind die Stakeholder des Projekts?
 5. Evaluation: Wie stark ist das Projekt über die folgenden Dimensionen evaluierbar?

STOPP

GO

Strategie-Entwicklung

Projektname: **Transparenz in digitalen Lieferketten mittels Blockchain** Projekt Nr.: **700-1**
 Kurzbeschreibung: **Um hohe Qualitätsansprüche (z.B. faire Produktion) nachzuweisen und verlässlich zu dokumentieren, auch über mehrere Lieferstufen hinweg, ist ein transparentes, ökonomisches und zugleich manipulationsicheres System gefragt. Zudem speziell anwendbar auf Textil-Lieferketten**
 Verantwortliches Tandem: **Annelene & Martin**
 Projektleiter*in: ☐ ☐ Bereich: **Textilwirtschaft, Regional: v.a. Afrika, Asien, globalisiert Subregionen**

Ergebnis Prüfprozess

Implementierung ☐ Digital ☒ ☐ ☐
 Digital by Default ☒ ☐ Stakeholder ☒ ☐

Relevante Smart Development Ansätze

Plattformgestützte Ansätze: ☐ E-Learning ☐ Big Data und KI
 Lokale Digitalinnovationen: ☐ E-Government Lösungen

Relevante Smart Development Ansätze

1. Plattformgestützte Ansätze: ☐ E-Learning ☐ Big Data und KI
 Lokale Digitalinnovationen: ☐ E-Government Lösungen

Relevante Smart Development Ansätze

1. Plattformgestützte Ansätze: ☐ E-Learning ☐ Big Data und KI
 Lokale Digitalinnovationen: ☐ E-Government Lösungen

Tandem 7-2: Veto: keine Vetos

eJustice Mongolei

Projektname: **2016-2210-9**
 Kurzbeschreibung: **Einführung eines eJustice Systems**
 Verantwortliches Tandem: **? (Martin Schäfer/Annelene Brumer)**
 Projektleiter*in: **Zaya Ukhagva**
 Bereich(e): **GovTech**

Nutzer*innen / Anwender*innen / Betroffene
 (Beschreibung)
 Nutzer*innen und die Justiz, die Polizei, Vollzugsanstalten und Strafgerichte
 Betroffen ist die Justiz, aber auch die mongolische Bevölkerung

Problem (Beschreibung)

Lösung / Idee (Beschreibung)

Problem (Beschreibung)

Nutzen (Beschreibung)

Durch Implementierung einer Prozessregulierten Software:

- Stärkung der Arbeitsbelastung von Richtern und Staatsanwälten um 60%
- Beschleunigung der Verfahren um 70%
- Reduzierung von prozessrechtlichen Fehlern um 30%
- Steigerung des Vertrauens der Bevölkerung in die Justiz von 60% auf 80%

Lösung / Idee (Visualisierung)

Joker: keine Joker

Prüfprozess für digitale Projekte

1. Implementierung: Ist das Projekt national vorhanden? Ja / Nein ☐ ☐ Begründung:
 2. Digital by Default: Wie stark trägt Digital by Default zur Zielerreichung des Projekts bei?
 3. Digital Principles: Die Daten des Projekts sind...
 4. Stakeholder: Wer sind die Stakeholder des Projekts?
 5. Evaluation: Wie stark ist das Projekt über die folgenden Dimensionen evaluierbar?

STOPP

GO

Strategie-Entwicklung

Projektname: **2016-2210-9**
 Kurzbeschreibung: **Einführung eines eJustice Systems**
 Verantwortliches Tandem: **? (Martin Schäfer/Annelene Brumer)**
 Projektleiter*in: **Zaya Ukhagva**
 Bereich(e): **GovTech**

Ergebnis Prüfprozess

Implementierung ☐ Digital ☐ ☐ ☐
 Digital by Default ☐ Stakeholder ☐ ☐

Relevante Smart Development Ansätze

Plattformgestützte Ansätze: ☐ E-Learning ☐ Big Data und KI
 Lokale Digitalinnovationen: ☐ E-Government Lösungen

Relevante Smart Development Ansätze

1. Plattformgestützte Ansätze: ☐ E-Learning ☐ Big Data und KI
 Lokale Digitalinnovationen: ☐ E-Government Lösungen

Relevante Smart Development Ansätze

1. Plattformgestützte Ansätze: ☐ E-Learning ☐ Big Data und KI
 Lokale Digitalinnovationen: ☐ E-Government Lösungen

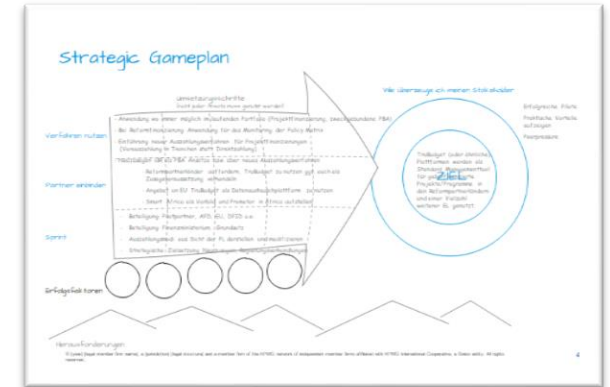
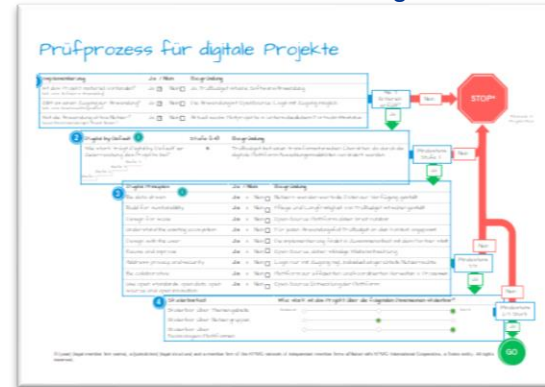
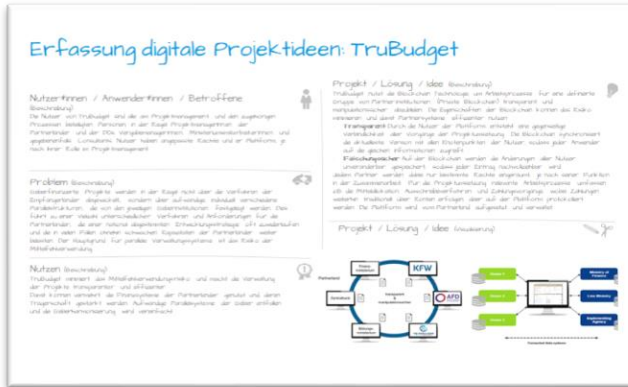
Arbeitsergebnisse Tandems

Tandem 8: Veto: -
Keine Vorstellung

Joker: -

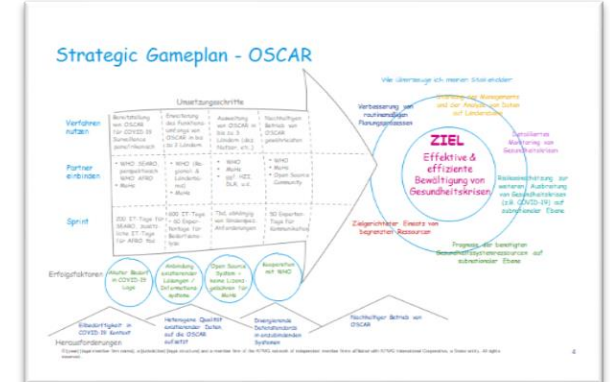
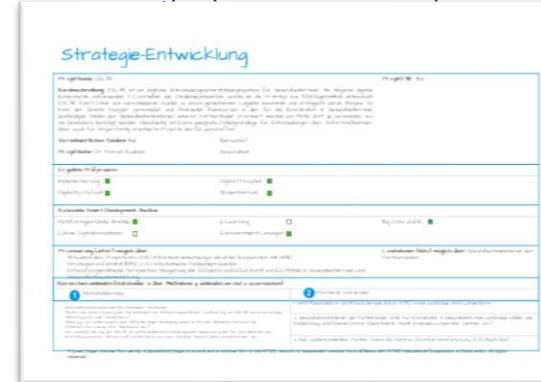
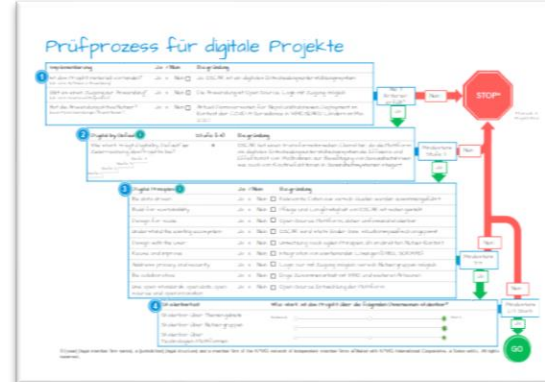
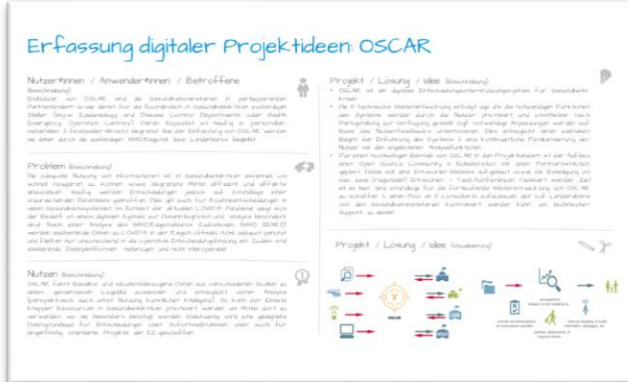
Tandem 9-1: Veto: keine Vetos

Joker: Aktualität über Budgethilfe zu Corona



Tandem 9-2: Veto: keine Vetos

Joker: Potentielle Kombination mit SORMAS/TruBudget (2te Ausbaustufe)



Input - Verarbeitung Vetos

Veto-Runde

Jede*r Digitalpromotor*in kann nach jeder Tandem-Präsentation ein VETO einlegen.

Bitte orientiert Euer Veto an diesen Kriterien**:

1. Entlang des Prüfprozesses liegen **Fehleinschätzungen** vor.
2. Es gibt **Limitationen bzw. Restriktionen**, die das Projekt ausscheiden lassen (z.B. Verstoß gegen gültige Gesetze, Normen oder Praktiken).
3. Es gibt **Unklarheiten, Unsicherheiten oder Wissenslücken**, die mit erheblichen Risiken verbunden sind oder die Beurteilung unmöglich machen.
4. Es gibt **aktuelle oder informelle Informationen**, die dringend berücksichtigt bzw. bewertet werden müssen.

Für das Einlegen eines Vetos gibt es nur begrenzt Zeit: 2 Min.

- Gibt eine Teilnehmer*in ein Veto ab, wird es zunächst nur aufgenommen und den o.g. Kriterien zugeordnet, nicht im Detail diskutiert.
- Erhält ein Projekt mehr als 3 (?) Mal ein Veto, scheidet es **automatisch** aus.



**Diese Kriterien können weiter konkretisiert oder ergänzt werden.

Verarbeitung der einzelnen Tandems

Veto-Runde

Ergebnisse

Die Veto-Runden haben keine Einwände gegen das weitere Vorgehen für die ausgewählten und vorgestellten Projektideen ergeben.

Zum einen dokumentiert das formal den aktuellen Stand.

Zum anderen zeigt es, dass die Differenzierung zwischen Kritik und Feedback für die Digitalpromotor*innen noch ungewohnt ist.

Im Design Thinking kennen wir auch Formate, die darauf angelegt sind, Ideen sehr kritisch zu begutachten (z.B. „Der heiße Stuhl“, „Ideen-Hacks“). Wichtig dabei bleibt, dass das Feedback ausgewogen ist, d.h. bei kritischen Anteilen auch gleichrangige Anteile konstruktiven Feedbacks enthalten sind.

Wir wollen die Feedback-Formate weiter stärken, um einen offenen und konfliktfreien Austausch zu fördern, der schnell zu belastbaren Entscheidungen führt.



Input - Verarbeitung Joker

Joker-Runde (j10 Min.)

Jede*s Tandem hat 3 Joker, die einzeln oder zusammen auf ein Projekt gemappt werden können. Die Joker müssen nicht vergeben werden

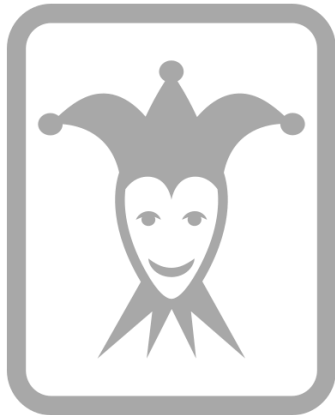
Ziel: schnelles und differenziertes Meinungsbild erzeugen

1. **JOKER 1:** Aktualität – Dieses Projekt ist hoch aktuell (Thema/Nachrichtenwert?)
2. **JOKER 2:** Entwicklungspolitische Relevanz – Dieses Projekt ist entwicklungspolitisch hoch relevant (Abgleich mit BMZ 2030)
3. **JOKER 3:** Persönliche Überzeugung – Dieses Projekt hat aus meiner persönlichen Überzeugung hohe Chancen

Bitte stimmt Euch dazu schnell in den Tandems ab (3 Min.).



JOKER 1: Aktuell!



JOKER 2: EZ-Relevanz!



JOKER 3: Überzeugung!

Verarbeitung aller Tandems

Joker-Runde

Ergebnisse

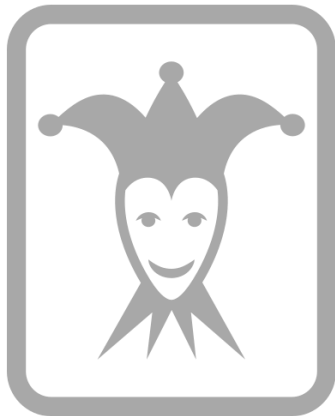
Die Digitalpromotor*innen konnten mit Hilfe des Jocker-Mechanismus schnell und einfach eine Priorisierung der Projektideen für die Entscheidungsvorlage erreichen.

Es gelang durch das gemeinsame Wissen der Gruppe („Schwarmintelligenz“) die Projekte anhand der drei Jocker-Typen sinnvoll mit einander zu verknüpfen.

Im Design Thinking helfen solche vereinfachten Entscheidungsmechanismen, das Diskussionen auf das Nötige Maß zu beschränken und das Wissen der Gruppe zu heben.



JOKER 1: Aktuell!



JOKER 2: EZ-Relevanz!



JOKER 3: Überzeugung!

35

Arbeitsaufgabe

Arbeitsaufgabe für das 4. Digitalforum

1. Screening

Die Digitalpromotor*innen setzen ihre Rechercheprozesse in den Bereichen fort.

Ziel: jedes Tandem wählt zum 4. Digitalforum **ein weiteres Projekt** aus, das

- gemeinsam vorgeprüft ist und
- für das ein erster Strategieansatz entwickelt wurde.

Diese Projekte werden im 4. Digitalforum nur kurz **genannt** und in die Projektliste aufgenommen, aber noch **nicht** weiter verarbeitet. Wir möchten damit verankern, dass ...

- das Screening mithilfe des Prüfprozesses in den Bereichen zu den **kontinuierlichen Aufgaben** der Digitalpromotor*innen gehört.
- eine größere Anzahl vorgeprüfter Projekte mehr qualitativ hochwertige **Kombinationsmöglichkeiten** eröffnet („Aufwertung“).
- eine große Menge vorgeprüfter Ideen uns dabei hilft, relevante **Innovationsfelder** zu erschließen (siehe 2.).

2. Innovationsfelder

Daher möchten wir die Digitalpromotor*innen bitten, **mögliche Innovationsfelder zu benennen und aufzulisten**, die sie in der Recherchearbeit in den Bereichen und durch die Vorprüfung im Tandem ermittelt haben (bitte nicht losgelöst davon!).

Die Tandems bringen jeweils eine abgestimmte Liste mit **3-5 Vorschlägen für konkrete Innovationsfelder** zum 4. Digitalforum mit. Diese Liste kann durchaus heterogen sein, also Inhalte, Technologien, Regionen o.ä. umfassen.

Bereits genannte Beispiele für Innovationsfelder: Transparenz in der Entwicklungszusammenarbeit, Lieferketten, Blockchain, Afrika

Durch die Verarbeitung der Innovationsfelder, die die Tandems mitbringen, wollen wir einen ersten Rahmen für Suchfelder in den Bereichen abstecken, der in der Folge auch die **gezielte Suche nach Ideen** ermöglicht.

2. Feedback zum Prüfprozess

Wir bitten die Tandems außerdem laufend um Feedback zum Prüfprozess:

- Handhabung des Prüfrasters
- Abstimmung in den Tandems und Auswahl
- Präsentation und ggf. Iteration

Konkrete Verbesserungsvorschläge können wir gezielt umsetzen.

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

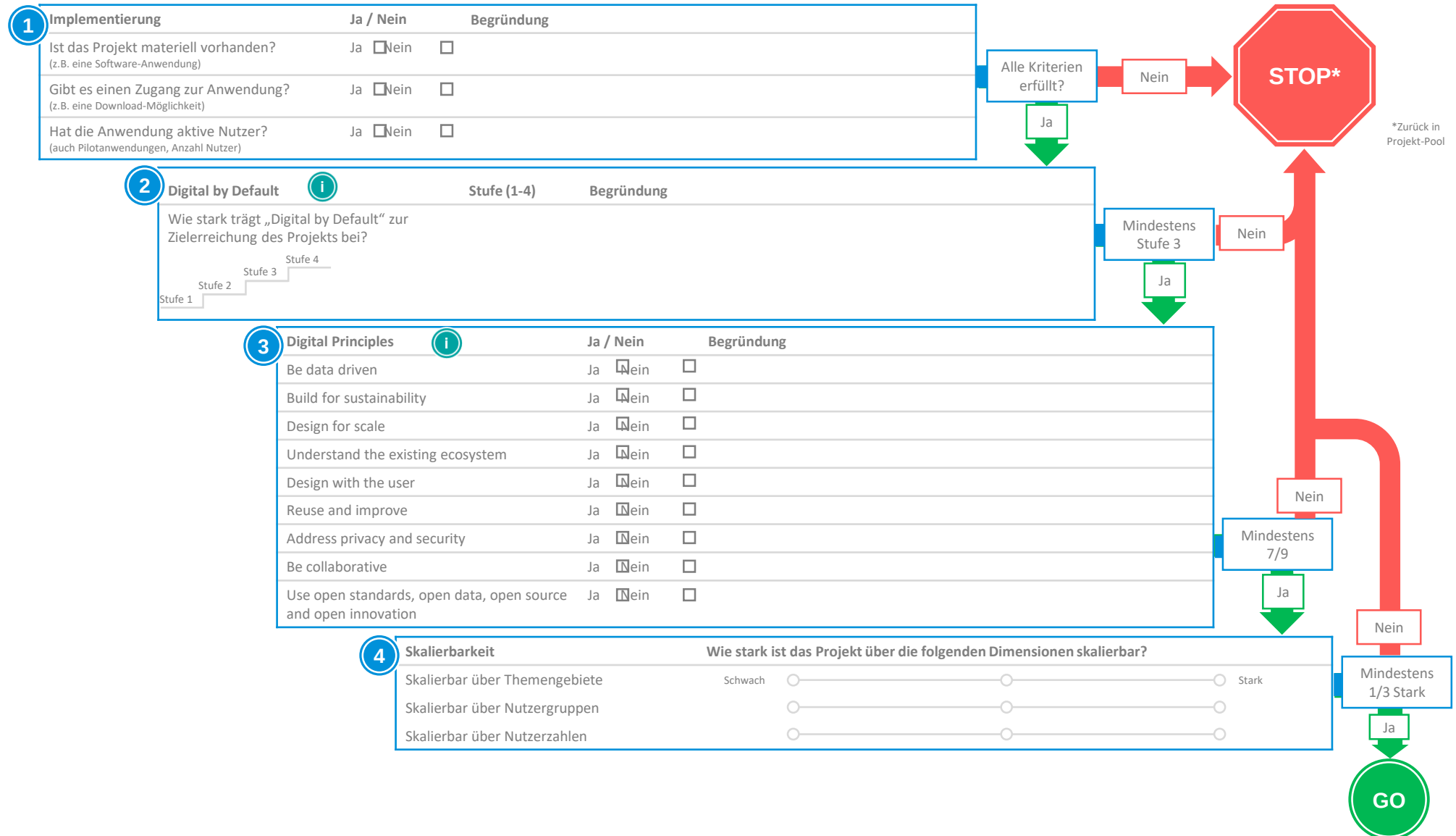
GIZ GmbH
Friedrich Ebert Allee 36+40
53113 Bonn

Anhang

Prüf- und Präsentationsraster(Screening)

3. Digitalforum, 21. und 28.04.2020

Prüfprozess für digitale Projekte



Agenda – 3. Digitalforum/Teil 1

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, Eisbrecherfrage	<i>Moderatoren, Gastgeber</i>
09:30 – 09:40	Start Workshop: Begrüßung, Ziele, Warmup	VID/MS TEAMS 1. FOE, 2. AM Warmup: Findet etwas Rotes	<i>A. Foerster (FOE), AM</i>
09:40 – 10:00	Rückblick: Kurze Vorstellung des Arbeitsstandes (Projektplan, Ergebnisseite Doku, Persona Beobachtung)	VID/MS TEAMS, MURAL: Doku und Projektplan auf Canvas vorbereitet	<i>Moderation, Plenum</i>
10:00 – 10:20	Playback: Fragen, Feedback und Ergänzungen	MURAL: Post-it Mapping	<i>Moderation, Plenum</i>
10:20 – 10:30	Ausblick nächste Schritte: Kurze Vorstellung der nächsten Schritte - Vorprüfung von Projekten durch DP außerhalb der DF, unterstützt durch Formular und Tandems - Verlagerung der „harten“ Prüfung in die DF, konzentriertes Arbeiten an Strategien, Auswahlprozess, Entscheidungsvorlage	MURAL: Formular vorbereitet, Tandem Übersicht vorbereitet → Hausaufgabe/Scouting ankündigen	<i>Moderation, Plenum</i>
10:30 – 10:50	Kurze Pause	Neuen Canvas Link verschicken	
10:50 – 10:55	Warm-up	MURAL: Satz bilden „Niemals nahm Nina neue...“	<i>Moderation, Plenum</i>
10:55 – 11:15	Vorstellung Prüfprozess: Vorstellung Formular und Prüfprozess im Tandem für Scouting-Aufgabe (Vorauswahl) - Offen: Entscheidungsvorlage (noch von den DP zu gestalten) - Fragen und Feedback	MURAL: Summon-all Funktion für gemeinsames Intro Fragen und Feedback als Post-its	<i>Moderation, Plenum</i>
11:15 – 11:30	Tandems bilden und dokumentieren	MURAL: Tandem vorgegeben (Liste), digitales Artefakt für jedes Tandem (Bonnie & Clyde, Farben)	<i>Moderation, Plenum</i>
11:30 – 12:00	Anforderungen an Entscheidungsvorlage: ggf. Abgleich mit Pitchdeck. Formale Anforderungen abbilden, insb. Bzgl. Hierarchien	MURAL: Mapping Mural, Clustering, Ergebnisse dokumentieren, Aus-Entwicklung an DPs oder Ref.)	<i>Moderation, Plenum</i>
12:00 – 12:15	Ausblick 28.04.: Zielbild, Nutzen der Digitalisierung, Strategien entwickeln und prototypen	MURAL: Übersicht vorbereitet	<i>Moderation, Plenum</i>
12:15 – 12:30	Wrap-up, Feedback (I like, I wish, I give)	MURAL: I like I wish I give auf Canvas vorbereiten	<i>Moderation, Plenum</i>
12:30	Ende		

Agenda – 3. Digitalforum/Teil 2

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, Eisbrecherfrage	<i>Moderatoren, Gastgeber</i>
09:30 – 09:40	Start Workshop: Begrüßung, Warmup, Agenda	1. FOE, 2. AM Warmup: „Wie geht es Dir heute?“ und Mapping	<i>A. Foerster (FOE), AM</i>
09:40 – 09:45	Rückblick: Intro, Kurze Vorstellung Projektstatus und Ziele, Projektplan, Leitfragen	VID/MS TEAMS, MURAL: Übersicht vorbereitet	<i>Moderation, Plenum</i>
09:45 – 09:50	Tandems Intro	Ankündigung Vorgehen 3x3, 10 Min. je Slot), Veto-Runde pro Tandem, Joker-Runde nach allen Tandems	<i>Moderation, Plenum</i>
09:50 – 10:20	Tandem 1, 2, 3 (je 10 Min.)	MURAL: Tandem Übersicht vorbereitet, schnelle Veto-Runde	<i>Moderation, Tandems 1,2,3</i>
10:20 – 10:40	Kurze Pause	Neuen Canvas Link verschicken	
10:40 – 10:45	Warm-up	MURAL: Top-down/Bottom-up Input	<i>Moderation, Plenum</i>
10:45 – 11:15	Tandems 4, 5, 6 (je 10 Min.)	MURAL: Tandem Übersicht vorbereitet, schnelle Veto-Runde	<i>Moderation, Tandems 4, 5, 6</i>
	Dazwischen kurze Augen-Gymnastik		
11:15 – 11:45	Tandems 7, 8, 9 (je 10 Min.)	MURAL: Tandem Übersicht vorbereitet, , schnelle Veto-Runde	<i>Moderation, Tandems 7, 8, 9</i>
	Dazwischen kurzes Schulter-Yoga		
11:45 – 12:00	Joker-Runde und Auswahl für Entscheidungsvorlage	MURAL: Ranking und Übergabe an Ref. 112, Iterationen ggf. als Aufgabe verteilen	<i>Moderation, Plenum</i>
12:00 – 12:10	Ausblick 4. DF: interne Multiplikation	MURAL: Abgleich Leitfragen; Übersicht vorbereitet, ggf. Feedback-Runde, Kontaktthema ggf. als Arbeitsaufgabe verteilen	<i>Moderation, Plenum</i>
12:10 – 12:20	Ausblick 4. DF: Zielbild	MURAL: Intro Zielbild, Bildauswahl und Mapping	<i>Moderation, Plenum</i>
12:20 – 12:30	Wrap-up, Feedback und Ausblick auf 4. DF, Arbeitsaufgaben	MURAL: Ilike I wish I give auf Canvas vorbereiten, Arbeitsaufgabe je Tandem 1 neues Projekt vorstellen bzw. das bisherige iterieren, weitere Arbeitsaufgaben aus WS-Verlauf	<i>Moderation, Plenum</i>
12:30	Ende		