



**12.00 und  
13.00 Uhr**  
Konferenzsaal  
West

## **JÖRG AEBISCHER, Geschäftsführer, Inhaber eduxept AG**

### **«Innovation in der Bildung – So gelingen Ihre Projekt noch besser.»**

Ob die Strategie Ihrer Institution, ein neuer Lehrgang, eine Berufsrevisi-  
on oder ein anderes Bildungsprojekt: Letztlich geht es immer darum mit  
Ihrem Tun Mehrwert für bestimmte Zielgruppen zu schaffen. Innovation  
ist kein Zufall, sondern ein Handwerk, das insbesondere von den neueren  
agilen Methoden profitiert. In diesem Workshop wird Ihnen die Methodik  
der «Business Model Canvas» im Kontext von Bildungsprojekten näher  
gebracht.



eduxept  
VERNETZTE KOMPETENZ

# «Innovation in der Bildung – So gelingen Ihre Projekte noch besser»

10. Mai 2022



# Workshop Unterlagen

Die Unterlagen zum heutigen Workshop finden Sie über den nachstehenden Link oder über den QR Code:

<https://eduxept.ch/bildungstage-workshop-innovation>



# Slido

- Scannen sie den QR-Code ein

Oder

- Gehen Sie auf [slido.com](https://slido.com) und geben Sie hier «bildungstage» ein

Joining as a participant?

# Enter code here



# Jörg Aebischer, Geschäftsführer & Inhaber von eduxept AG

- Strategie- und Geschäftsmodellentwicklung
- Bildungsinnovation und Digitalisierung
- Geschäftsführung und Verwaltungsrat
- (Multi-)Projektmanagement
- Referent und Moderator
- «Wir lösen Ihre anspruchsvollen Aufgaben im Bildungsumfeld und bringen dazu die besten Kompetenzen zusammen», eduxept AG
- Mehr zu [Jörg Aebischer](#)



# Innovation

- Definition:
  - «Leitvorstellung bzw. Denkhaltung von Unternehmern und Managern»<sup>1</sup>
  - «Geplante und kontrollierte Veränderung, Neuerung in einem sozialen System durch Anwendung neuer Ideen und Techniken»<sup>2</sup>
  - «Umsetzung existierender und/oder neuer Erkenntnisse in marktfähige (neue) Problemlösungen»<sup>1</sup>
- gängige Methoden:
  - Business Model Canvas (BMC)
  - Design Thinking: Design Thinking ist ein Ansatz, der zum Lösen von Problemen und zur Entwicklung neuer Ideen führen soll.<sup>3</sup>
  - Scrum: Scrum (englisch für „Gedränge“) ist ein Vorgehensmodell des Projekt- und Produktmanagements, insbesondere zur agilen Softwareentwicklung.<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Definition nach wirtschaftslexikon.gabler.de

<sup>2</sup> Definition nach Oxford Languages

<sup>3</sup> Definition nach Wikipedia

# Design Thinking Prozess

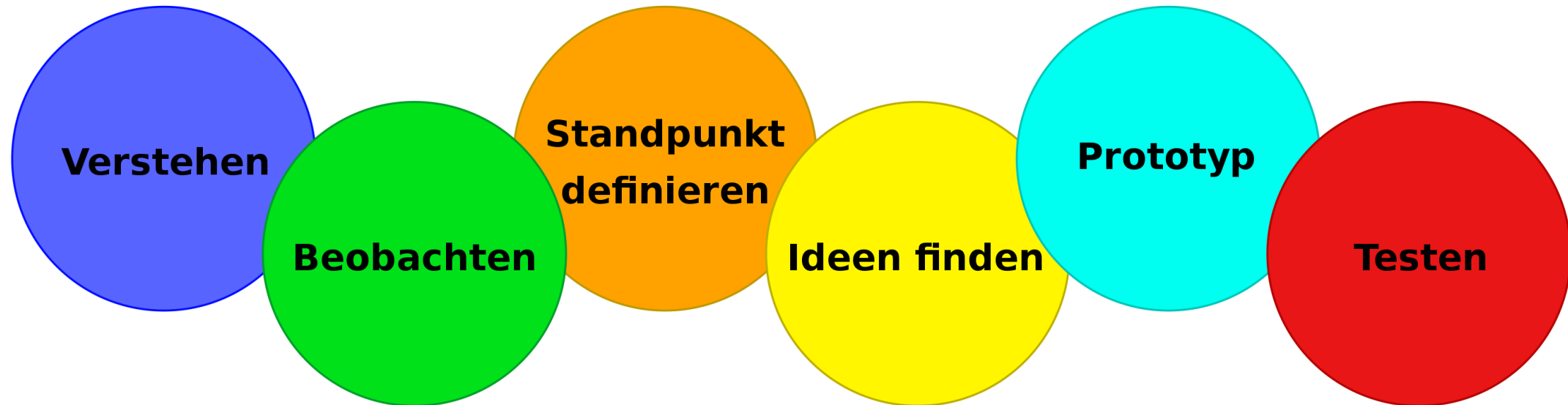


Abbildung: [https://de.wikipedia.org/wiki/Design\\_Thinking](https://de.wikipedia.org/wiki/Design_Thinking)

# Scrum

## DER SCRUM PROZESS

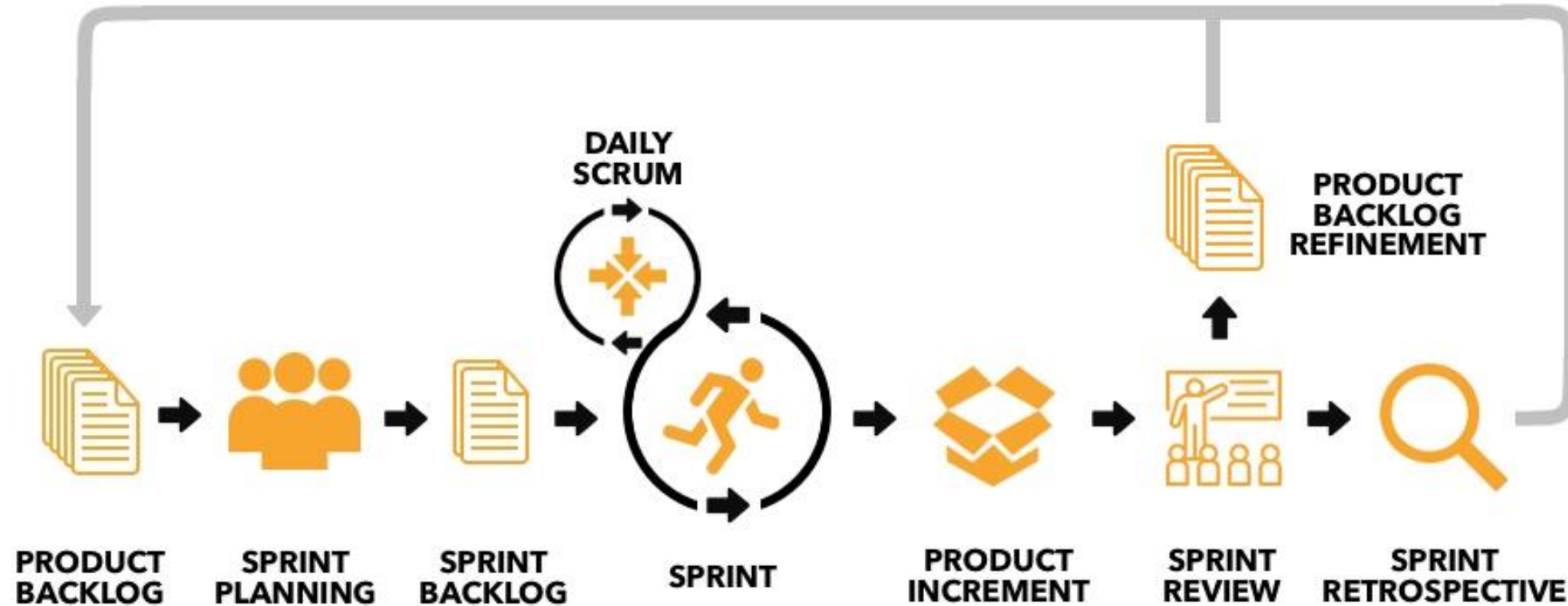


Abbildung: <https://erfolgreich-projekte-leiten.de/scrum-prozess/>



# Ziel

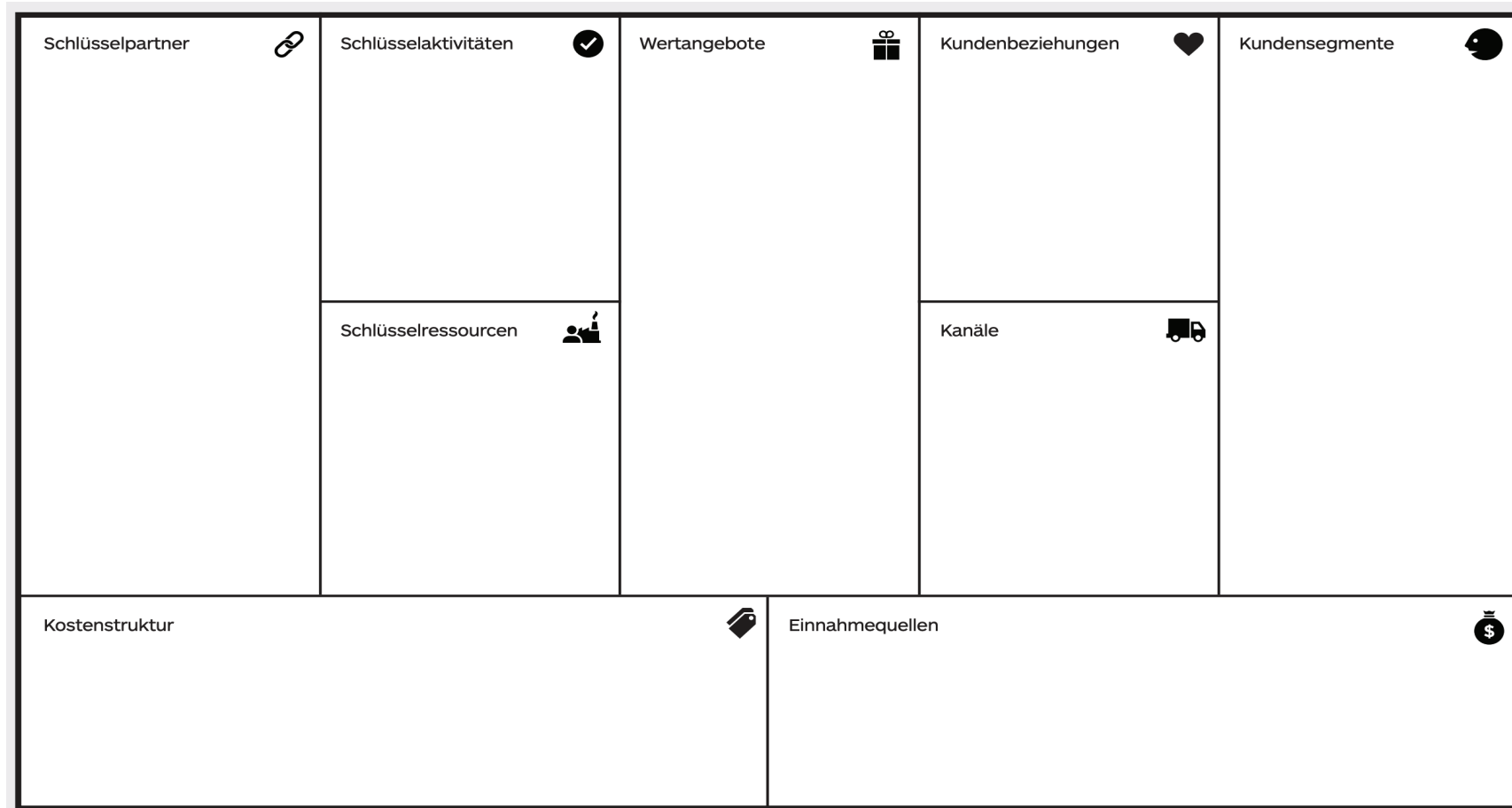
- (1) Sie können die Einsatzmöglichkeiten der Business Model Canvas (BMC) für Ihr Arbeitsumfeld einschätzen.
- (2) Sie haben anhand eines konkreten Anwendungsfalls erste Lösungsansätze auf der BMC skizziert.

# Ablauf

1. Business Model Canvas im Überblick
2. Plastische Anwendungsfälle der BMC
3. Live-Anwendungsfall besprechen
4. Skizzieren, Austauschen und Diskutieren eigener Ideen
5. Fragen & Antworten

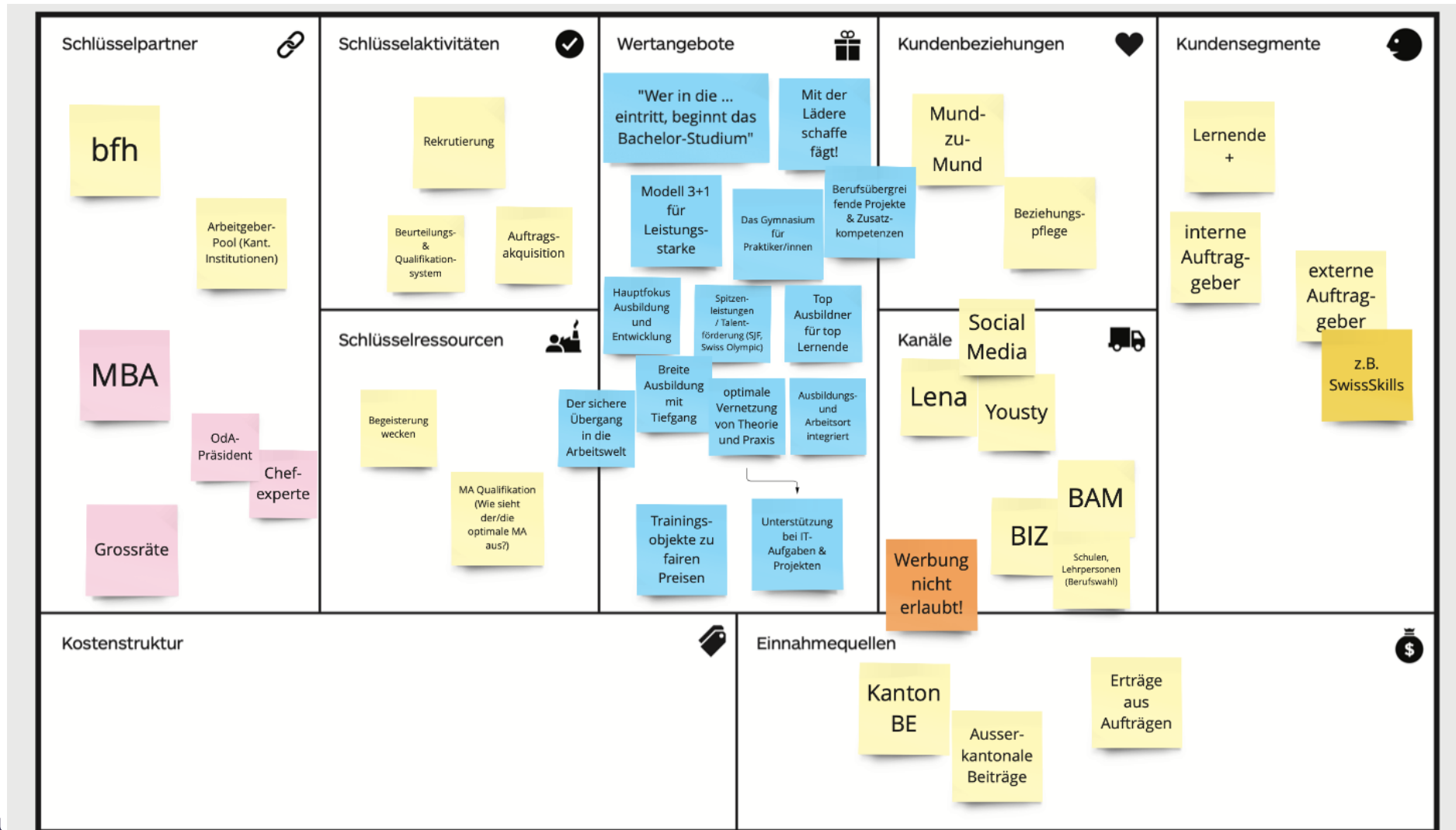
# Business Model Canvas (BMC)

Alexander Osterwalder & Yves Pigneur

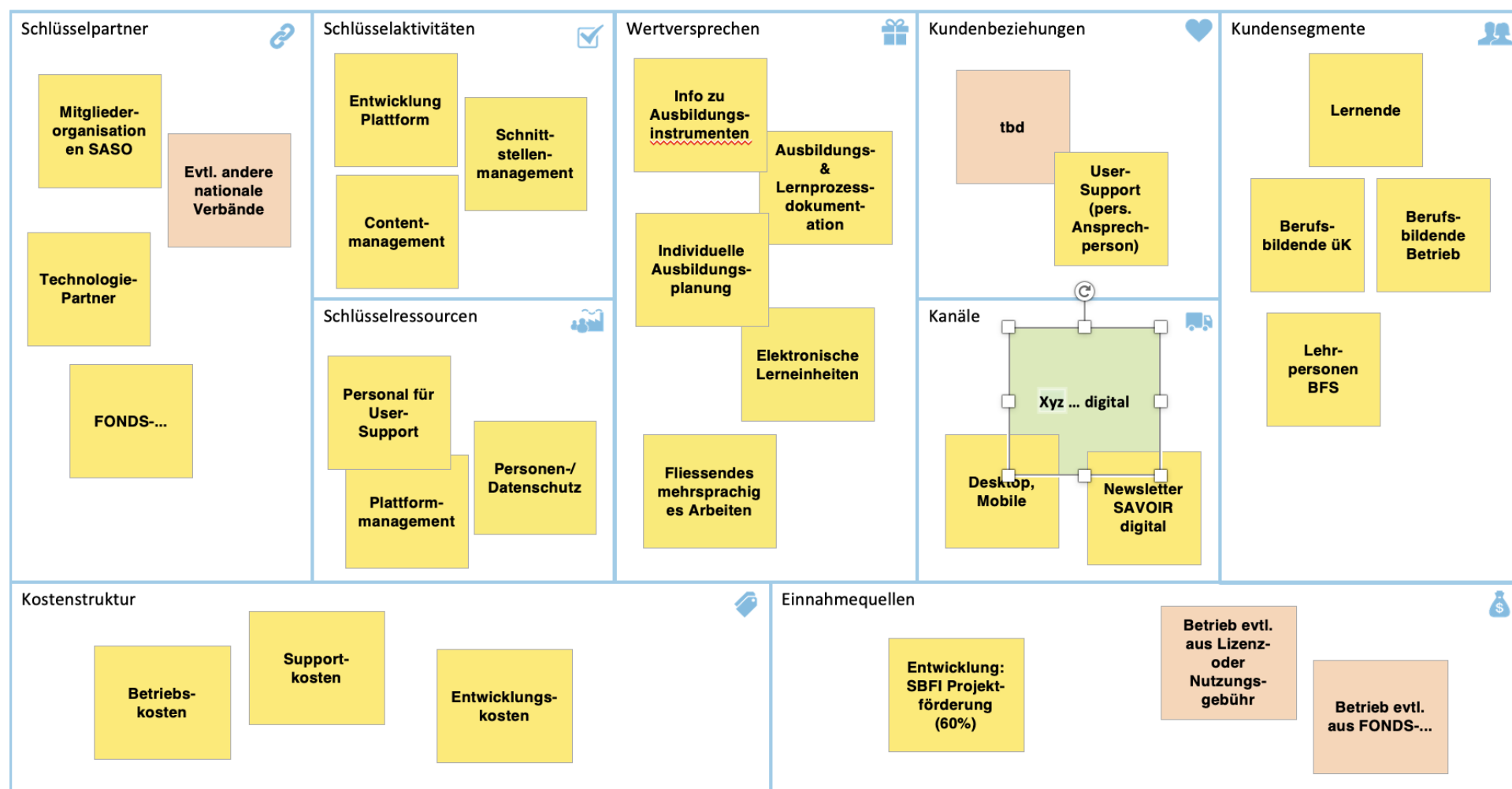


<p>Schlüsselpartner </p> <p>Die wichtigsten PartnerInnen in einem Projekt</p>	<p>Schlüsselaktivitäten </p> <p>Die wichtigsten Tätigkeiten in einem Projekt</p>	<p>Wertangebote </p> <p>Nutzenversprechen an die KundenInnen: Welchen Nutzen verspreche ich der Zielgruppe mit dem Projekt?</p>	<p>Kundenbeziehungen </p> <p>Kundenakquisition und -bindung: Wie akquiriere ich die KundenInnen und baue eine nachhaltige Kundenbindung auf?</p>	<p>Kundensegmente </p> <p>Kundenzielgruppe: Wen spreche ich mit meinem Projekt an?</p>
<p>Schlüsselressourcen </p> <p>Die wichtigsten Ressourcen in einem Projekt</p>		<p>Kanäle </p> <p>Auf und mit welchen Kanälen erreiche ich meine Zielgruppe?</p>		
<p>Kostenstruktur </p> <p>Budget für das Projekt. Welche Kosten fallen an?</p>			<p>Einnahmequellen </p> <p>Wie fließt das Geld ein?</p>	

# Anwendungsfall 1: Neue EFZ-Ausbildung in Lernwerkstatt



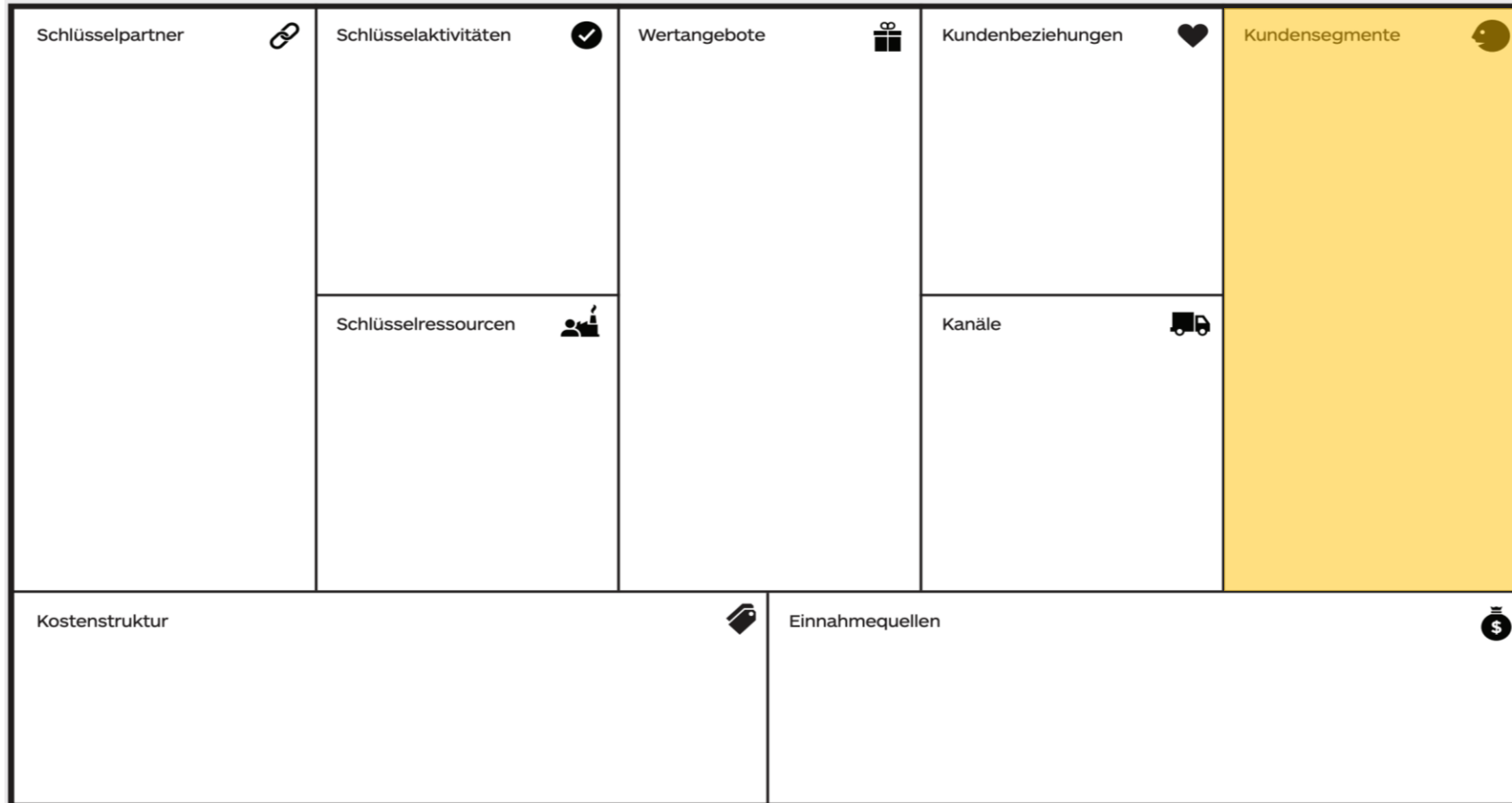
# Anwendungsfall 2: Ausbildungs- und Lernplattform



# Live-Anwendungsfall wählen

- Für welches Projekt möchten Sie die Business Model Canvas ausprobieren?

# Die Zielgruppe





# Das Wertangebot



# Die Kanäle



# Die Kundenbeziehungen



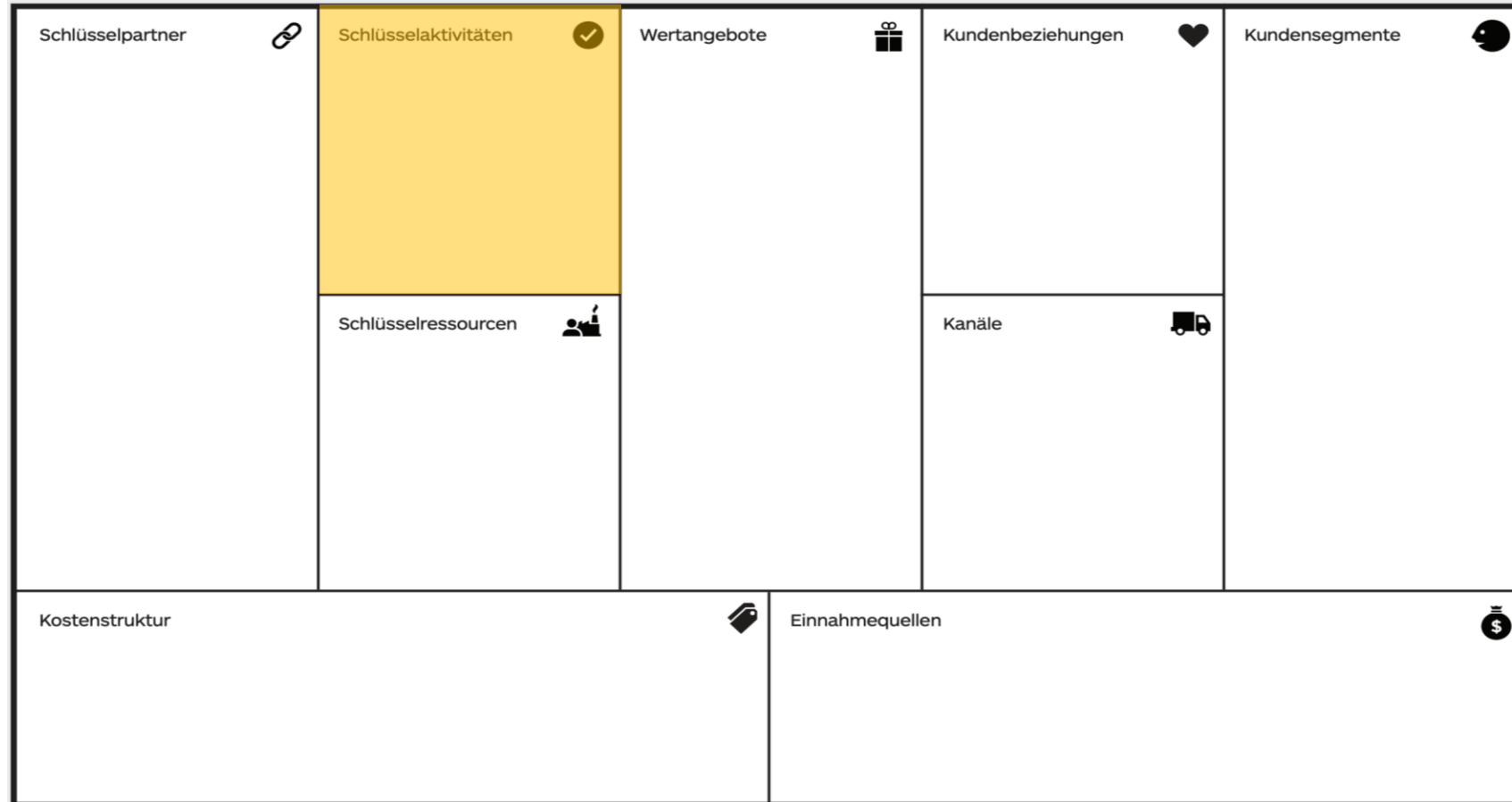
# Die Einnahmequellen



# Die Schlüsselressourcen



# Die Schlüsselaktivitäten



# Die Schlüsselpartner



# Die Kostenstruktur





# Projekt | 7 Erfolgsfaktoren

- Klare Zielsetzung
- Genügend Ressourcen
- Eigenständige Organisation
- Klare Rollen
- Professionelle Führung
- Geeignete Methodik
- Überschaubare Schritte

# eduxept Training

- Angebot: praxis- und anwendungsorientierte Trainings
- Aktuelle Themen der (Berufs-)Bildung
- Entwicklung und Erweiterung von Kompetenzen
- Trainingsangebote unter <https://eduxept.ch/training>



# Fragen

