

KI – Workshop : “Wie Sie mit KI neue Geschäftsmodelle für Ihr Unternehmen entwickeln”

mit „Alois Krtil“ am 21. Oktober 2020 in Kiel

im Rahmen des Projektes KI#CK

Ort: FLEET7 (Kieler Nachrichten Innenhof), Fleethörn 7 | 24103 Kiel

Format: Tagesworkshop, im Rahmen eines „Blended Learning“ Konzeptes

Zeit: 10:00 Uhr – 16:00 Uhr mit 2 Kaffeepausen und 1 Mittagspause (30 - max. 45 Minuten).

Inhalt: KI ermöglicht für das eigene Unternehmen die Umsetzung von neuen innovativen Geschäftsmodellen (u.a. im Hinblick auf das eigene Produkt- bzw. Serviceportfolio). In dem Blended-Learning Kurs lernen Sie, was innovative Geschäftsmodelle sind, wie man sie einfach strukturiert und darstellt, welche KI-basierten Geschäftsmodelle es gibt und wie Sie ihr eigenes Geschäftsmodell erweitern/erneuern können, um von der Schlüsseltechnologie KI zu profitieren.

Zielgruppe: Der Workshop richtet sich an alle Mitarbeiter und Führungspersonen aus Unternehmen, die Interesse an neuen KI-basierten Geschäftsmodellen haben und das Potential von KI für ihre Firma ausloten möchten!

Voraussetzung für die Teilnahme ist die vorherige Bearbeitung des Online-Moduls „KI-basierte Geschäftsmodelle - Teil 1: Einführung in Geschäftsmodelle und das Business Model Canvas“ (Dauer 2 Stunden).

Die Teilnahme ist für Beschäftigte von kleinen und mittleren Unternehmen in Schleswig-Holstein kostenlos. Anmeldung über www.oncampus.de/kick

Lernziele:

- 1) Teilnehmer*innen erlangen ein Verständnis für neue Geschäftsmodelle im Bereich der KI;
- 2) Sie lernen, wie man KI-bezogene Geschäftsmodelle entwickelt;
- 3) Teilnehmer*innen werden in die Lage versetzt, anhand eines selbst gewählten Beispiels/Projektbesitzes aus ihrer Firma, das Erlernte praktisch umzusetzen

Die Lernziele werden in zwei Phasen gegliedert:

1. Online-Phase: Grundlagen von Geschäftsmodellen und Prinzipien des Business Model Canvas erlernen (siehe „KI-basierte Geschäftsmodelle Teil 1“)
2. Präsenz-Phase: a) Vormittag: KI-bezogene Geschäftsmodelle verstehen und b) Nachmittag: selbst entwickeln (anhand der eigenen Aufgabenstellung)

Statt Abschlusstest Ende des Workshops:

Alle Teilnehmer*innen entwickeln anhand des Business Model Canvas mindestens eine konkrete Idee für ein KI-basiertes Geschäftsmodell und präsentieren dieses am Ende der Präsenzphase.

Lernmaterial:

Nach dem Workshop wird die Powerpointpräsentation hochgeladen und ggf. ein Fotoprotokoll. Weitere Materialien, die ggf. verwendet, erstellt oder angesprochen werden, werden ebenfalls anschließend hochgeladen.

ABLAUF

1. Online-Phase (siehe ONCAMPUS „KI-basierte Geschäftsmodelle Teil 1“)

Bearbeitung des Online-Moduls „KI-basierte Geschäftsmodelle - Teil 1: Einführung in Geschäftsmodelle und das Business Model Canvas“ (Dauer 2 Stunden).

bis spätestens 19.10.2020

Kapitel 1 - Was ist ein Geschäftsmodell?

Kapitel 2 - Darstellungsmöglichkeiten von Geschäftsmodellen / Business Model Canvas

2. Präsenz-Phase: Agenda

| Zeit | Thema | Material |
|---------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 10.00 – 10:10 | Begrüßung, Vorstellungsrunde, Praktikalitäten, Agenda <i>Input, Interaktive Runde</i> | |
| 10:15 – 11:30 | Kapitel 1 – Geschäftsmodellinnovation & Business Model Canvas (BMC) | |
| 10:15 – 10:30 | 1.1 Einführung 1.2 Zusammenfassung der Online-Phase <i>Q&A/ Interaktiver Austausch</i> | Beamer, Powerpoint |
| 10:30 – 11:00 | 1.2.1 – Wie funktioniert ein Business Model Canvas? 1.2.2 – Was sind Geschäftsmodelle(-Innovationen)? <i>Präsentation und Vorstellung der BMC-Vorlage, Kennenlernen des St. Galler Business Model Navigator Kartenspiels</i> | Beamer, Powerpoint, BMC Vorlage (Papier), Flipchart, Business Model Navigator (Karten) |
| 11:00 – 11:40 | 1.3 – Geschäftsmodellinnovation für das eigene Unternehmen entwickeln (1. Schritt) 1.4 – Zusammenfassung & Feedback zu den ersten entwickelten Ideen <i>Stillarbeit der Teilnehmer mit anschl. kurzer Diskussion</i> | Beamer, Powerpoint, BMC Vorlage (Papier), Flipchart |
| 11:40 – 11:55 | Pause | |
| 11:55 – 13:00 | Kapitel 2 - KI-basierte Geschäftsmodelle (von anderen Lernen) 2.1 - Einführung 2.2 - Vertikale KI-basierte Geschäftsmodelle 2.3 – Use Cases KI- und Daten-basierter Geschäftsmodelle <i>Präsentation und Fragenrunde</i> | Beamer, Powerpoint, |
| 13:00 – 13:45 | Mittagspause | |

| | | |
|---------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------|
| 13:45 – 14:15 | Kapitel 3 – Das eigene KI-basierte Geschäftsmodell entwickeln 3.1 - Geschäftsmodellinnovation für das eigene Unternehmen entwickeln (2. Schritt) <i>Stillarbeit der Teilnehmer (2. Teil)</i> | BMC Vorlage (Papier) |
| 14:15 – 14:45 | 3.2 - Einzelarbeit/Gruppendiskussion/Austausch <i>persönliche Fragenrunde</i> | BMC Vorlage (Papier), Flipchart |
| 14:45 – 15:00 | Pause | |
| 15:00 – 15:45 | Abschlusspräsentation mit Feedback <i>Vorstellung der Ergebnisse vor dem Plenum und Feedback von Dozenten</i> | BMC Vorlage (Papier), ausgefüllt von TN |
| 15:45 – 16:00 | Abschluss | |
| 16:00 | Ende des Workshops | |

Der Workshop findet in Kooperation mit der DiWiSH statt.

Bei Fragen melden Sie sich gern bei Heike Herma Thomsen: thomsen@lifesciencenord.de

Das 2-jährige Projekt "KI#CK - Künstliche Intelligenz: Chancen erkennen, Kompetenzen entwickeln" des Clusters Life Science Nord, der Technischen Hochschule Lübeck und der oncampus GmbH hat das Ziel, ein bedarfsgerechtes Qualifizierungsangebot für Beschäftigte des Life-Science-Clusters in Schleswig-Holstein zu schaffen, um ihnen den inhaltlichen Einstieg in das hochaktuelle Zukunftsthema "Künstliche Intelligenz" (KI) und seine Anwendungsmöglichkeiten zu geben.

Das Vorhaben wird aus dem Schleswig-Holsteinischen Landesprogramm Arbeit mit Mitteln des Europäischen Sozialfonds von rund 498.000 Euro gefördert.

Projektpartner sind:

- Institut für Lerndienstleistungen an der Technischen Hochschule Lübeck (Projektleitung)
- Life Science Nord Management GmbH
- oncampus GmbH

<https://lifesciencenord.de/de/projekte/kick.html>