

# Sozio-digitale Innovation durch partizipative Prozessgestaltung im virtuellen Raum

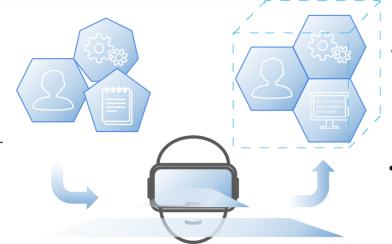


## Ausgangssituation

Digitalisierung bietet KMU ein großes Potential

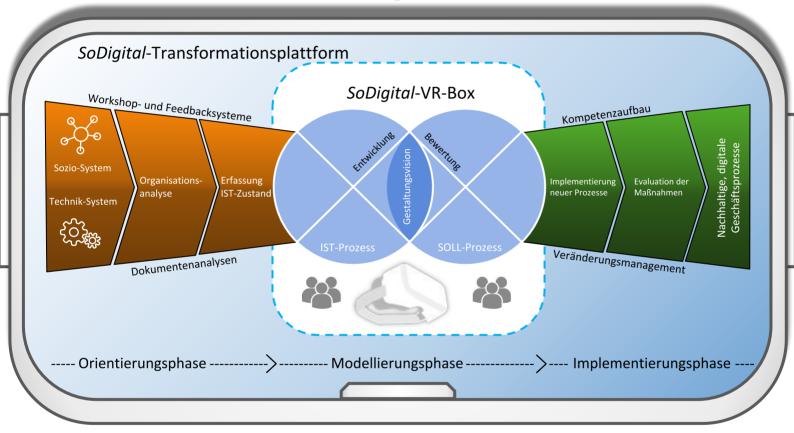
Besonderheiten in KMU müssen berücksichtigt werden:

- Arbeitsprozesse sind häufig gewachsene Strukturen und nicht einheitlich abgebildet
- Technikfokus bring hohe Investitionsund Eintrittshürden für digitale
   Neugestaltung
- (Interne) Expertise für Durchführung von Digitalisierungsprozessen selten vorhanden



### Ziele

- Entwicklung eines Virtual-RealityInstruments (die SoDigital-VR-Box),
  mit dessen Hilfe Geschäftsprozesse
  in KMU unter Beteiligung der
  Mitarbeitenden und Führungskräfte
  intuitiv und anschaulich unter
  umfassender Berücksichtigung sozialer
  und technischer Anforderungen neu
  gestaltet werden
- Einbettung der SoDigital-VR-Box in ein ganzheitliches und IT-unterstütztes
   Change Management



## Vorgehen

- Sozio-digitale IST-Analyse, die sowohl Prozessstrukturen als auch Veränderungsbereitschaft und Lernanforderungen in den Blick nimmt
- Nutzerorientierte Entwicklung der SoDigital-Instrumente
- Beteiligungsorientierte digitale Neugestaltung der Geschäftsprozesse in der SoDigital-VR-Box
- Prototypische Implementierung und wissenschaftliche Evaluation der Kosten-Nutzen-Effekte sowie der Auswirkungen auf Wohlbefinden und Mitarbeiterbindung

#### Transfer

- Eintrittshürden für digitale Neugestaltung von Geschäftsprozessen in KMU durch ganzheitlichen und IT-begleiteten Ansatz senken
- Bereitstellung und Ausbau der SoDigital-Instrumente für eine breitere Anwendung
- Ableitung und Verbreitung von Empfehlungen für die digitale Neugestaltung von Geschäftsprozessen in KMU über Transferpartner, Publikationen und unterstützt durch das übergreifende Projekt WissProKMU













Transferpartner: iuk unternehmensnetzwerk osnabrück e.V. | ebm GmbH & Co. KG | Klaus Ventker Heizung-Sanitär GmbH & Co.KG | Windmöller GmbH





