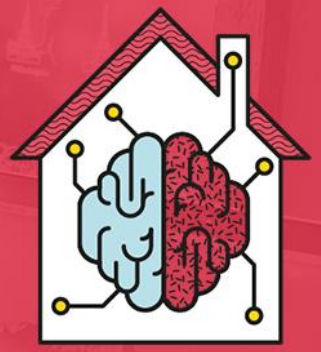
HAMBURG MEDIA SCHOOL

FUTURE CANDY



FUTURE WORKPLACE

WELCHE INNOVATIONEN DAS ARBEITEN IN 2018 VERÄNDERN

MÄRZ 2018

DER REPORT IM ÜBERBLICK

3 EINFÜHRUNG

4 INTERVIEW

7 AGILE UNTERNEHMENSKULTUR

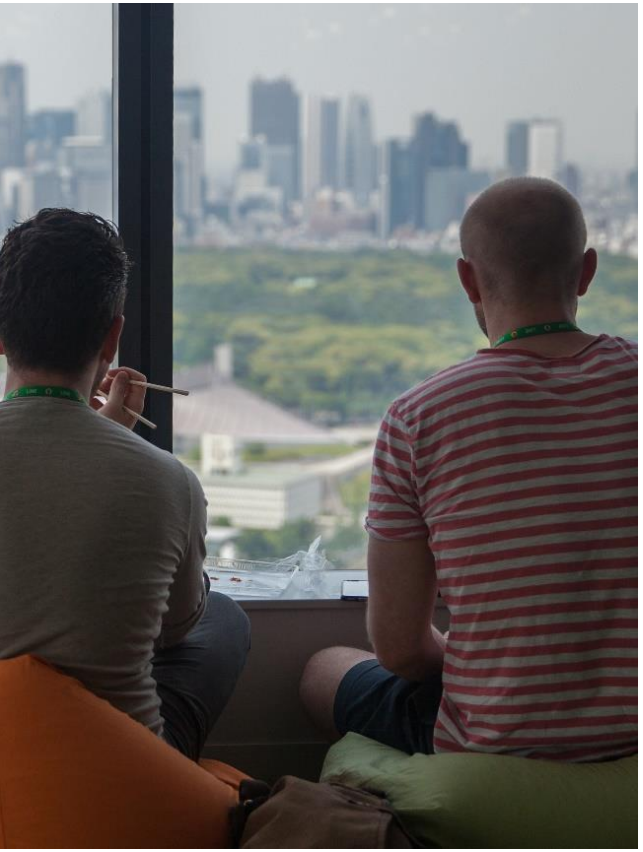
15 DIGITALES ARBEITEN

24 SMART OFFICE

32 INSPIRIERENDE GADGETS

43 KONTAKT

EINFÜHRUNG



Bildquelle: Armin Rott/ HMS

Die voranschreitende **Digitalisierung** von Arbeitsprozessen, die verstärkte Einbindung **innovativer Technologien**, wie Augmented Reality, Sprachassistenz oder künstliche Intelligenz, sowie die Umstrukturierung der Arbeitsumgebung wirken sich auf viele Tätigkeitsgebiete aus – und somit auch auf den Großteil der arbeitenden Menschen.

Grund genug, diese Themen näher zu betrachten: Welchen Einfluss haben aktuelle Veränderungen für das Arbeiten heute und in der Zukunft? Wie, wo und mit welchen **Hilfsmitteln** arbeiten wir? Welche **Fähigkeiten** benötigen Mitarbeiter und welche Kultur ist für Unternehmen wichtig? Und werden manche Entwicklungen auch einfach überschätzt?

Der vorliegende Report beschäftigt sich mit den **Trends und Innovationen** im Arbeitsmarkt und bietet eine Übersicht zu aktuellen Entwicklungen sowie den sich daraus ergebenden Konsequenzen für Mitarbeiter und Unternehmen.

Das erste Kapitel beschäftigt sich mit **agiler Unternehmenskultur**. Dabei werden fast schon Klassiker wie Scrum und Design Thinking, aber auch neuere Entwicklungen wie Social Recruiting vorgestellt. Kapitel zwei stellt den **Mitarbeiter** in den Fokus. Hier werden **neue Herausforderungen**, wie gemeinsame Kommunikation trotz räumlicher Trennung oder der Umgang mit Daten, beschrieben. Im Anschluss werden **innovative Raumkonzepte**, vom einzelnen Büro bis zu ganzen Stadtvierteln, dargestellt. Und zum Abschluss wird ein Überblick über **Tech-Gadgets**, wie Smarte Stifte und faltbare Bildschirme, die das Arbeiten verändern können, gegeben.

Wir wünschen Euch viel Spaß beim Lesen und Entdecken!

INTERVIEW

INTERVIEW

„Die Digitalisierung verändert Jobs, Geschäftsmodelle und Arbeitsabläufe sehr stark.“

Wer steckt eigentlich hinter dem „Future Workplace“-Report und wie ist dieser entstanden? Wir trafen Nick Sohnemann, CEO von FUTURE CANDY, und Prof. Dr. Armin Rott, wissenschaftlicher Leiter der Hamburg
Media School, zu einem kurzen Interview.

Warum gibt es diesen Report? Was ist so besonders am Thema „Arbeitsplatz“?

ARMIN: Das Thema Arbeit ist einer der bedeutendsten Bereiche für viele Menschen. Zum einen, weil wir einen großen Teil unseres Lebens „auf der Arbeit verbringen“ – und Arbeit bedeutet Selbstbestimmung, Zugehörigkeit und wirtschaftliche Sicherheit. Zum anderen verändert die Kraft der Digitalisierung Jobs, Geschäftsmodelle und Arbeitsabläufe sehr stark. Es ist leicht zu erkennen, dass diese tektonischen Veränderungen auch den Arbeitsplatz und somit das Leben eines jeden Berufstätigen – egal welcher Branche – erheblich beeinflussen werden. Außerdem wollen Menschen zwar in Zukunft gerne weniger arbeiten müssen, gleichzeitig besteht aber die Sorge, dass ihre Arbeitsplätze im Zuge der Digitalisierung vollkommen eingespart werden könnten.

NICK: Dieser Report spannt einen Szenarienraum auf und zeigt, welche Technologien und Innovationen uns in Zukunft dabei unterstützen, besser zu arbeiten. Mit dem Ziel, erfolgreich und früher zu Hause zu sein, müssen wir darüber nachdenken, wie Arbeit in Zukunft aussehen kann.

INTERVIEW

Welche Erkenntnis des Reports ist für Euch besonders hervorzuheben?

ARMIN: Wir beobachten eine starke Fragmentierung der Technologien am Arbeitsplatz der Zukunft. Es gibt künftig nicht mehr die Zweiteilung – manuelle Jobs und Bürojobs (mit Computern). Technologien erhalten Einzug in alle Arbeitsbereiche der Wertschöpfung und menschlicher Arbeit. So werden Logistiker, mit Smart Glasses ausgestattet, wirksamer arbeiten können – oder Exoskelette die Muskelkraft bei manuellen Tätigkeiten schützen.

NICK: Außerdem sehen wir, dass es zwar einen Bereich der Automatisierung geben wird, so dass gewisse Tätigkeiten gänzlich von Maschinen übernommen werden. Aber es gibt auch Grenzen dieser Entwicklung. So werden Maschinen auch in den nächsten Jahren keine kreativen Jobs machen oder Restauranttische abräumen können.

Warum arbeiten die Hamburg Media School und FUTURE CANDY zusammen?

ARMIN: Das stärkste Argument für unsere Zusammenarbeit ist sicherlich, dass wir beide den Blick nach vorne richten. Im InnoLab der HMS identifizieren und analysieren wir Trends, die wir in Reports wie diesem für alle zugänglich aufbereiten und einordnen. Manchmal auch aus einer nachdenklicheren oder besser: realistischeren Perspektive.

NICK: Das Besondere an der Partnerschaft ist, dass FUTURE CANDY die konkreten Technologien zeigt – als „Beweise“ für die Entwicklungen rund um den Arbeitsplatz der Zukunft. Die HMS – als akademische Institution – bietet Kontext, Hintergrund und den Überblick. So ergänzen wir uns optimal.

AGILE UNTERNEHMENSKULTUR

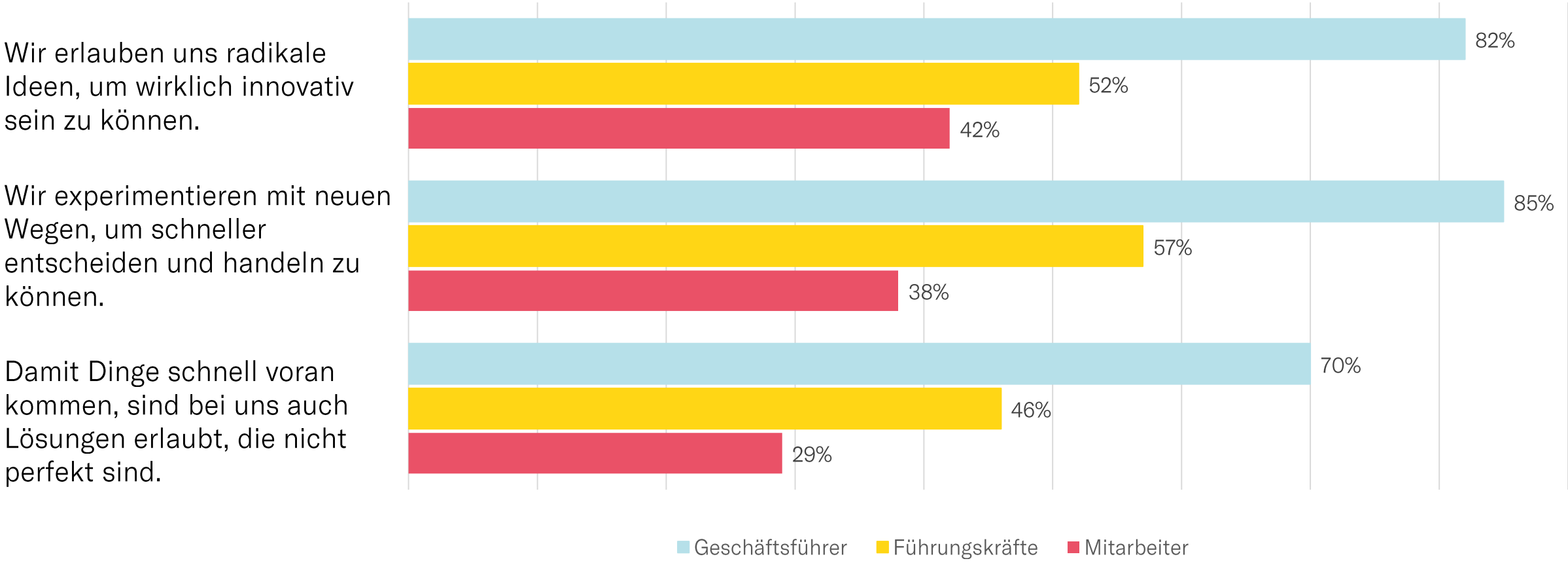
MOTIVIEREN, INSPIRIEREN, FÜHREN

“There's a silly notion that failure's not an option at NASA. [At Space X], failure is an option. If things are not failing, you are not innovating enough.“

- Elon Musk,
CEO von Space X

Quelle: Business Insider (2013).

MITARBEITER SCHÄTZEN UNTERNEHMENSAGILITÄT ALS SCHWACH EIN



Basis: N=1.048. Mitarbeiter in Deutschland mit einem Beschäftigungsumfang von mindestens 15 Wochenarbeitsstunden.
Quelle: Ricker/Pütz (2017).

SOCIAL RECRUITING

Quelle: https://upload-magazin.de/blog/13657-social-recruiting/; https://www.nimble.com/blog/5-companies-who-have-nailed-social-media-recruiting/
Bildquelle: https://pixabay.com

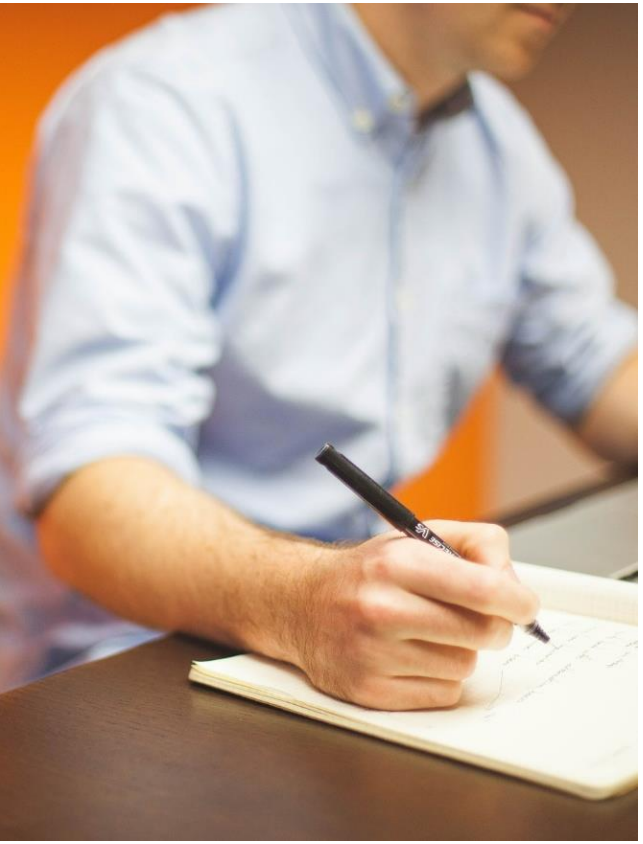
Um gegen den Fachkräftemangel und den wachsenden Wettbewerb um geeignete Talente anzukommen, werden klassische Rekrutierungsmaßnahmen künftig nicht mehr ausreichen.

Social Recruiting heißt das Zauberwort: **Soziale Netzwerke** dienen als Plattform, um neue Arbeitskräfte dort zu erreichen, wo sie sind und durch geschickte Kampagnen, Postings und Aktionen für das Unternehmen zu begeistern. So werden nicht nur offene Stellen besetzt, sondern auch die **Employer Brand** gestärkt.

Ein Paradebeispiel ist das Hotelunternehmen **Marriot**, dessen Karriereseite auf Facebook 1,2 Mio. Likes hat und durch zwei Posts pro Tag persönliche Nähe zu Usern aufbaut. Auf der Seite werden beispielsweise individuelle Mitarbeiter und deren Erfolge vorgestellt oder in speziellen Chats über den Bewerbungsprozess informiert.

So kann das Social Recruiting eine **Ergänzung** zur klassischen Personalsuche darstellen. Das heißt im gleichen Zug aber auch, dass weitere **Ressourcen** der HR-Abteilung zur Pflege der Social-Media-Kanäle benötigt werden.

MICROLEARNING



Quelle: http://www.zeit.de/2015/39/weiterbildung-unternehmen-investition-mitarbeiter; https://www.checkpoint-elearning.de/wissen/der-trend-zum-microlearning; https:// www.hcamag.com/hr-news/top-six-talent-management-trends-for-2018-and-beyond-245121.aspx; https://appcamps.de/
Bildquelle: https://pixabay.com

Stetiges Lernen, individuelle **Weiterbildung** sowie betrieblich angebotene Seminare sind wichtig, um Mitarbeiter auf dem neuesten Kenntnisstand zu halten oder neue Kompetenzen, wie den richtigen Umgang mit Daten, zu erlernen.

Dabei spielen Online-Lernplattformen wie **Udemy** oder **Udacity**, Kurs-Programme wie die „**Google Digital Academy**“ oder offene Seminare (MOOCs) von **edX** oder **Coursera** eine wichtige Rolle. Neben allgemeinen Angeboten werden personalisierte und individuelle Lernprogramme immer wichtiger.

Künftig ermöglichen daher selbststeuerbare soziale Plattformen den Mitarbeitern, ihre Fähigkeiten konstant und On-Demand im Rahmen von **Microlearning-Einheiten** zu verbessern und zu erweitern. Dabei können unternehmensspezifische Lernangebote durch heutige Technologie relativ einfach kreiert werden – entweder durch Bildungsexperten oder Mitarbeiter selbst.

Solche „Learning Nuggets“, die als weniger anstrengend und stärker motivierend empfunden werden, bietet bspw. **App Camps** an. Sie stellen Unterrichtsmaterialien zu digitalen Themen bereit. Durch Videos und Lernkarten sollen Inhalte eigenständig erarbeitet und für alle zugänglich gemacht werden.

FEHLERKULTUR

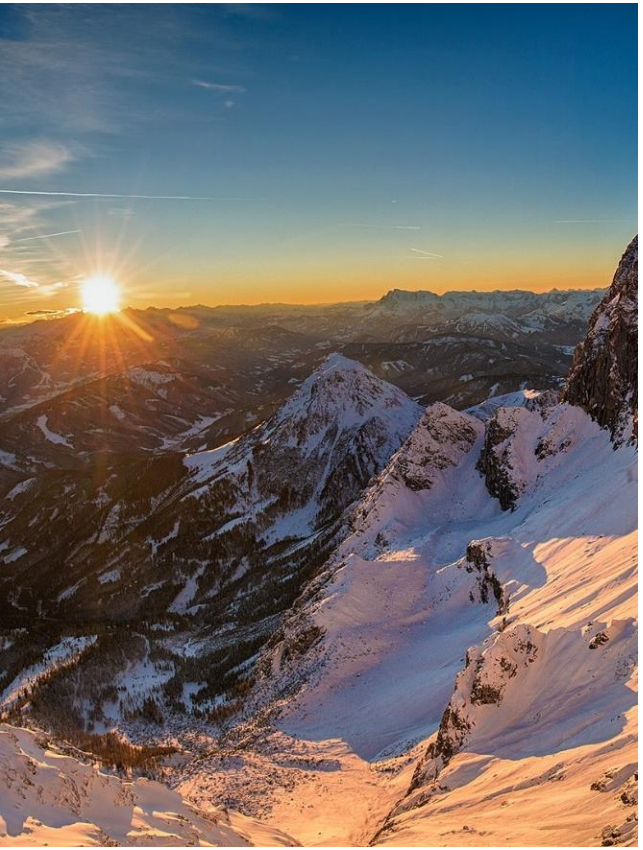
Quelle: https://dschool.stanford.edu/ Bildquelle: https://pixabay.com

Der Wandel von Unternehmenskultur(en) weg von starren Strukturen hin zu mehr Agilität und Flexibilität, erfordert auf der Managementebene nicht nur eine Anpassung von Arbeitsprozessen und Methoden.

Das Scheitern eines Projektes – in Deutschland stark negativ konnotiert – hat sich in den USA sowohl im privaten als auch im beruflichen Kontext längst als **Fail Fast Mindset** als Teil einer ganzheitlichen Erfolgsstrategie etabliert.

Innovative Manager bestärken nach dem **Motto „There‘s no win and no fail. There‘s only make!“** ihre Mitarbeiter darin, sich anspruchsvollen Herausforderung zu stellen. Dabei stehen der Mut zur Innovation und die Bereitschaft neue Dinge auszuprobieren im Vordergrund. Mit dem Ziel, langfristig erfolgreiche Ideen und Projekte zu entwickeln, wird die **Möglichkeit des Scheiterns** nicht nur in Kauf genommen, sondern vielmehr als Learning unterstützt.

MITARBEITERMOTIVATION



Quelle: https://www.jobnet.de/news/10-tipps-zur-mitarbeitermotivation; www.thinkparallax.com
Bildquelle: https://pixabay.com

Zufriedene Mitarbeiter leisten bessere Arbeit – meistens jedenfalls. Kein Wunder, dass es zentrale Aufgabe einer Führungsperson ist, für die **Motivation** ihres Teams zu sorgen. Gleichzeitig wird dies durch die wachsenden Bedürfnisse der Arbeitnehmer und steigende Belastung immer schwieriger.

Wie also finden ausgelaugte Angestellte, abseits von Gehaltserhöhungen und Bonuszahlungen, wieder Inspiration? Wie kann die Alltagsroutine gebrochen werden? Für Führungskräfte heißt es: Kreative Lösungen finden!

Parallax, eine Markenstrategie- und Designfirma, macht es vor; Mitarbeiter treten hier einen **Abenteuerurlaub auf Kosten der Firma** an. So können diese nicht nur Zeit außerhalb von Büro und Alltagstrott verbringen, sondern anschließend mit frischen Eindrücken und neuen Ideen an die Arbeit gehen.

Auch Maßnahmen im kleineren Ausmaß helfen: **Freikarten** für das nächste Fußballspiel oder gemeinsame **Teamevents** stärken die Bindung und zeugen von Interesse an der Freizeitgestaltung der Mitarbeiter. Zweifelsohne löst eine Fußballkarte nicht alle Probleme, ein positives Zeichen ist es aber allemal.

AGILE ARBEITSMETHODEN

Quelle: http://www.innopunk.com/blog/2016/5/12/was-steckt-hinter-den-agilen-innovationsmethoden-scrum-lean-startup-design-thinking-und-sprint;
https://de.atlassian.com/agile/scrum;
Bildquelle: https://pixabay.com

Eine agile Unternehmenskultur beeinflusst Prozesse und die Art, wie Menschen zusammenarbeiten. Ein entscheidender Teil davon sind **agile Arbeits- und Innovationsmethoden**.

Immer beliebter wird in diesem Zusammenhang **Scrum**, das für komplexe und schwer planbare Projekte, wie sie z.B. in der Softwareentwicklung anfallen, eingesetzt wird. Das Framework besteht aus Sprints, bei denen kleine Arbeitseinheiten vergeben und gemeinsam iteriert werden.

Design Thinking – sowohl Methode als auch Mindset – bricht mittels interdisziplinärer Teamarbeit Wissenssilos einzelner Mitarbeiter oder Abteilungen auf und gestaltet so neue Wege der Zusammenarbeit. Mit dem Ziel Produkte, Services oder Problemlösungen zu generieren, wird in einem sechsstufigen, beweglichen und nutzerzentrierten Prozess radikal ganzheitlich und iterativ gearbeitet.

Agile Arbeitsmethoden sind dabei nicht nur deutlich **flexibler** und stärker auf Kollaboration ausgelegt, sondern **motivierender**, da Fortschritte und Zyklen immer klar erkennbar sind. Sie eignen sich insbesondere zur Lösung innovativer Fragestellungen.

DIGITALES ARBEITEN

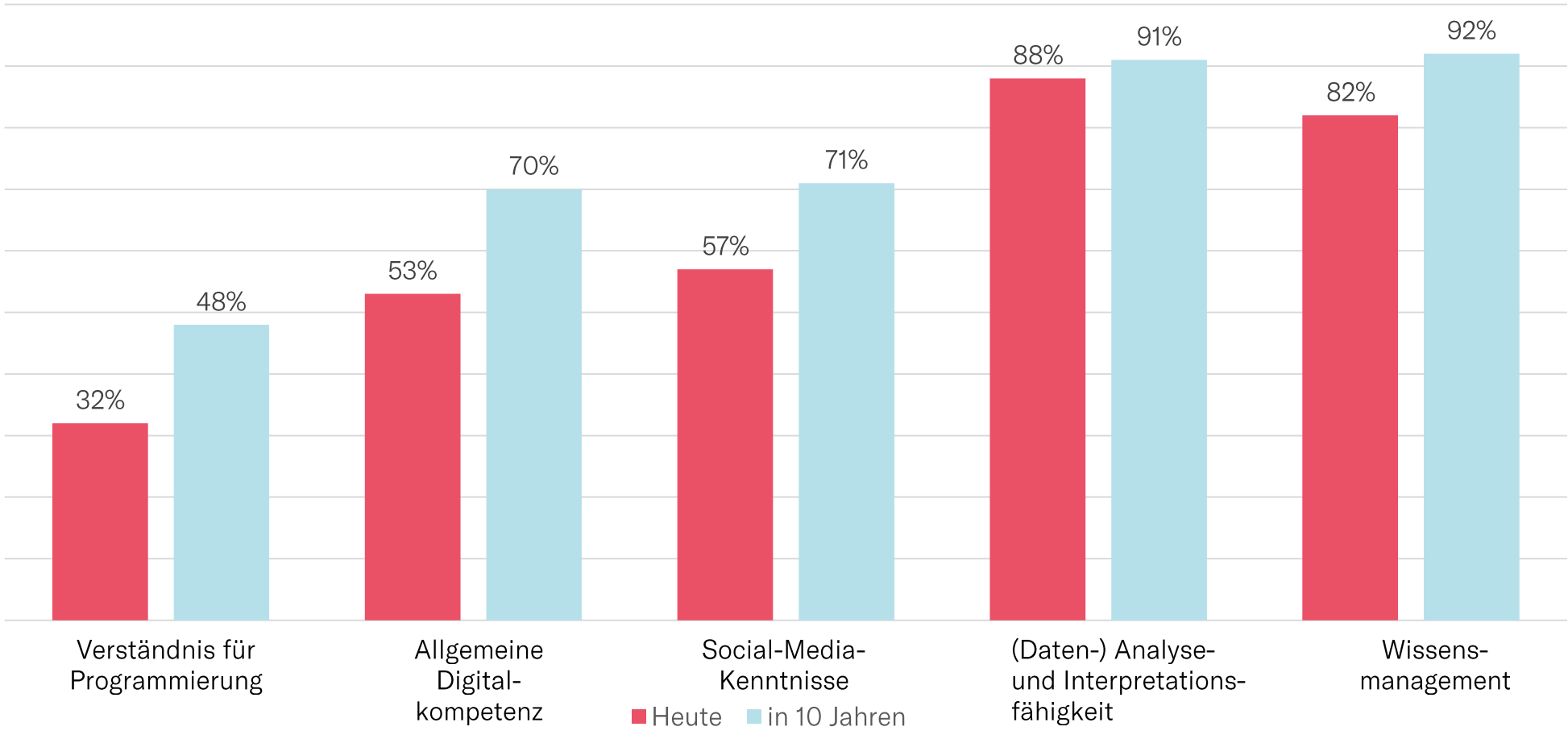
NEUE KOMPETENZEN IM ARBEITSALLTAG

“Die Auswertungen zeigen, dass die Unternehmen mit höherem Digitalisierungsgrad produktiver sind. Teilnehmer mit einer digitalen Arbeitsweise sind produktiver als Teilnehmer, die eher papiergestützt arbeiten. Außerdem ist die Produktivität bei Unternehmen höher, die stets die neueste verfügbare IT nutzen, als bei Unternehmen, die gängige oder ältere IT-Geräte und Systeme nutzen.“

- Mitja Jurecic,
Workspace Innovation, Fraunhofer IAO

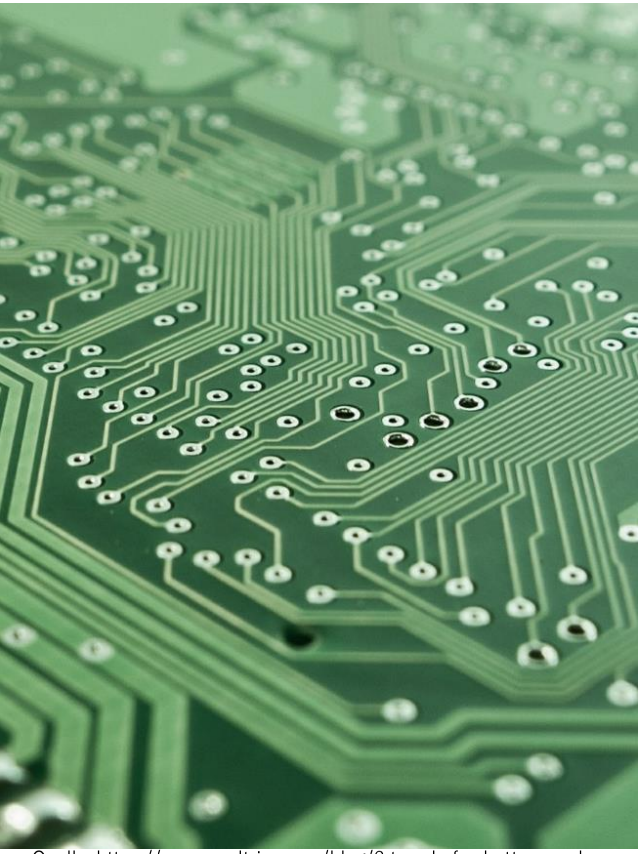
Quelle: Fraunhofer IAO (2016).

JOB-FÄHIGKEITEN, DIE HEUTE UND IN 10 JAHREN GEBRAUCHT WERDEN



Basis: N=305. Personalentscheider und Vorstände in Unternehmen mit über 50 Mitarbeitern in Deutschland
Quelle: LinkedIn (2017).

PEOPLE ANALYTICS



Quelle: https://www.qualtrics.com/blog/6-trends-for-better-employee-experience-in-2018/; https://www.15five.com/blog/people-analytics-employee-feedback/;
http://www.humanresourcestoday.com/2017/employee-engagement/trends/?open-article-id=6351358&article-title=7-more-fascinating-employee-engagement-trends-for-2017&blog-domain=15five.com&blog-title=15five
Bildquelle: https://pixabay.com

Quantitative, aber auch qualitative Messmethoden sollen helfen, Daten über Mitarbeiter und somit wichtige Insights für die Führungskräfte zu gewinnen.

Performance Management Suites wie 15Five bieten u.a. unterschiedliche Umfragen, die einen Überblick über die Unternehmensmoral, Zufriedenheit und Stimmung geben. Beim **Pulse Check** können Mitarbeiter wöchentlich auf einer Skala von eins bis fünf abstimmen, wie es ihnen geht. **High Five!** erlaubt es, Angestellte für ihre Leistungen online und für alle sichtbar zu loben. Das kann die Motivation unter den Mitarbeitern fördern, birgt aber auch das Risiko von Konkurrenzkämpfen.

Durch das Implementieren von Künstlichen Intelligenzen (KIs) in Unternehmen wird das Sammeln von Daten künftig ausgeweitet. Daten über Mitarbeiter werden nicht nur über explizite, sondern ebenfalls über implizite Kanäle gemessen, was die Erfassung eines größeren Spektrums an verhaltensbezogenen, emotionalen und einstellungsbezogenen Indikatoren erlaubt. So sollen Manager künftig auch **implizite Signale** wie Einstellungen und Gefühle auswerten und die Performance ihrer Mitarbeiter umfassender einschätzen – soweit mit dem Datenschutz vereinbar.

DATENANALYSE

Quelle: https://www.tableau.com/de-de; https://www.alteryx.com/; https://stackfuel.com/de/
Bildquelle: https://pixabay.com

Daten sind die Rohstoffe des 21. Jahrhunderts. Daten geben Einblicke in Geschäftsfelder, können Investitionsentscheidungen beeinflussen und Optimierungspotenziale aufzeigen.

Was sich einfach anhört, ist in der Umsetzung jedoch kompliziert. Voraussetzung für solche Erfolge, sind eine gründliche Datensammlung, -aufbereitung, -auswertung und -visualisierung. Und je größer die Datenmengen, desto größer die potenziellen Erkenntnisse, aber auch die Komplexität der Vorbereitung. Wie werden Mitarbeiter im Umgang mit Daten geschult?

Software-Lösungen wie **Alteryx** und **Tableau** helfen durch intuitive Benutzeroberflächen und Drag-and-Drop-Ansätze die Datenverarbeitung zu erleichtern. So können gute Ergebnisse auch ohne tiefgreifende Statistik- und Programmierkenntnisse erzielt werden.

Und wer seine eigenen Datenanalysten ausbilden möchte, kann auf umfassendere Maßnahmen, wie Python-Kurse von **StackFuel** oder anderen Anbietern zurückgreifen. Ein IT-spezifisches Studium zum Data Scientist ersetzen diese Angebote aber meist nicht.

KÜNSTLICHE INTELLIGENZ

Quelle: https://www.retresco.de/textgenerierung/sport/; https://www.theatlantic.com/technology/archive/2014/03/earthquake-bot-los-angeles-times/359261/; http://meedia.de/2014/06/26/erst-kuenstliche-autoren-jetzt-tv-sprecher-japaner-entwickeln-nachrichten-roboter/
Bildquelle: https://pixabay.com

Künstliche Intelligenz ist eines der Schlagwörter, wenn es um die Arbeit der Zukunft geht. **Roboter**, **Chatbots** und **vernetzte Maschinen** bestimmen das futuristische Szenario, das den Menschen in den Hintergrund drängt und daher auch für Ängste sorgt. Doch wie weit und umfassend ist die Technologie wirklich?

Im Medienbereich sind bereits seit längerem erste Roboter und Algorithmen im Einsatz. So bietet **Retresco** seit einigen Jahren automatisch generierte Texte über Fußballspiele an. Und die L.A. Times lässt seit 2014 Berichte über Erdbeben von einem **QuakeBots** schreiben. Gemeinsamkeit der Berichte ist eine reichhaltige Datengrundlage, die von Algorithmen in Text übersetzt werden können. Reportagen sind aber weiterhin den Edelfedern vorbehalten.

Ein weiteres Beispiel sind die **Roboter-Nachrichtensprecher** aus Japan, die lächeln, blinzeln sowie fehlerfrei und flüssig sprechen können. Trotz erster Präsentation in 2014 haben sie sich bisher noch nicht durchgesetzt – ob sich dies zeitnah ändert, bleibt abzuwarten.

Während **„Kollege Computer“** einen echten Mehrwert für Unternehmen bietet, indem er Mitarbeiter bei wiederkehrenden Aufgaben entlastet, wird der Mensch aufgrund seiner sozialen, intuitiven und strategischen Fähigkeiten aber nicht verdrängt werden.

EMPLOYEE EXPERIENCE

Quelle: https://www.huffingtonpost.com/jacob-morgan/why-the-future-of-work-is_b_7450360.html; https://blog.kissmetrics.com/googles-culture-of-success/; https://www.questback.com/de/feedback-blog/its-the-employee-experience-stupid
Bildquelle: https://pixabay.com

Die Customer Experience spielt für viele Unternehmen längst eine bedeutende Rolle. Neu hingegen ist der wachsende Fokus auf die **Employee Experience**, dem Erlebnis des Mitarbeiters im Umgang mit seinem eigenen Unternehmen.

Ziel beim Blick durch die **„Brille der Mitarbeiter“** ist es, deren Bedürfnisse und Motivatoren zu verstehen, das Unternehmen daraufhin auszurichten und folglich deren Erfahrungen möglichst positiv zu gestalten. So wird nicht nur die Attraktivität für potentielle Mitarbeiter erhöht, sondern bestehende Mitarbeiter in Botschafter für das eigene Unternehmen verwandelt.

Wichtig ist: Es gibt kein Allgemeinrezept, sondern nur individuelle Lösungen. Während **F5 Networks** mit Großraumbüros und 9-5-Jobs einer der beliebtesten Arbeitgebers Amerikas ist, gewinnt **Google** seine Beliebtheit bei Arbeitnehmern durch einen Arbeitsplatz, der mehr einem Spielplatz gleicht und durch eine große Vielfalt an Zusatzleistungen eine freie und kreative Arbeitskultur schafft.

MENSCHLICHE INTERAKTION

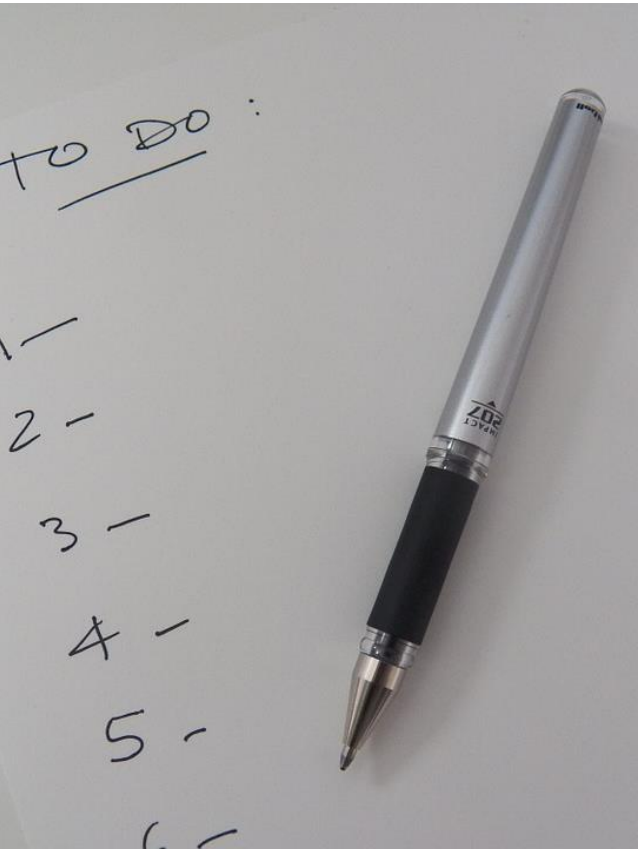
Quelle: https://www.forbes.com/sites/danschawbel/2017/11/01/10-workplace-trends-youll-see-in-2018/#13d75584bf22; https://medium.com/@Goetz/holograms-and-the-the-future-of-meetings-a258eb777630
Bildquelle: https://pixabay.com

Private Gespräche während der Arbeitszeit sind nicht gerne gesehen? Falsch! Zwischenmenschliche **Interaktionen** werden zunehmend von Managern befürwortet. Gelegentliche Konversationen mit Kollegen können die Performance stark erhöhen und Personen, die Freunde am Arbeitsplatz haben, sind teils zufriedener mit ihrem Beruf.

Dabei können neue technologische Möglichkeiten zwar hochgradig vernetzen, aber keine direkte Unterhaltung ersetzen. Folglich werden Kommunikationsgeräte und -technologien künftig deutlich stärker den **menschlichen Kontakt** fokussieren: Videokonferenzen, beispielsweise auch mit Telepräsenzrobotern, persönliche Meetings und Telefonate werden unpersönlichen E-Mails vorgezogen.

Das Startup **Mimesys** arbeitet daran, neue Kommunikationstechnologien durch **Hologramme** zu erschließen. Durch ein lebensgroßes Hologramm des Gesprächspartners sollen Meetings möglich werden, die trotz der räumlichen Entfernung der Teilnehmer das Gefühl vermitteln, sich von Angesicht zu Angesicht zu begegnen. Möglich wird dies durch die volumetrische Erfassung der Personen von Tiefenkameras sowie Livestreaming-Technologie und erfordert derzeit noch AR- und VR-Headsets.

SOFTWARE- & KOLLABORATIONSTOOLS



Quelle: http://blog.setzwein.com/2016/06/02/digital-age-die-angesagtesten-tools-fuer-die-interne-kollaboration/;
https://www.fuer-gruender.de/blog/2015/06/collaboration-tools-slack-trello-wunderlist/
Foto: https://pixabay.com

Der Aufbau einer Kollaborationskultur ist eines der Trendthemen des Silicon Valleys. Mobile und flexiblere **Software-Tools** sollen die Koordination und Kommunikation bei gemeinsamen Projekten vereinfachen. Angestrebt wird eine schnellere interne Kommunikation zur Abstimmung, Verständigung und dem Wissensaustausch auf allen Ebenen.

Zum Einsatz kommen Instant Messenger wie **Slack** oder **WhatsApp**, wobei letzteres bereits häufig privat und nun auch vermehrt im geschäftlichen Kontext verwendet wird. Aber auch File-Hosting-Dienste zum Teilen und Bearbeiten von Dokumenten wie **Dropbox** und **Google Drive**, auf die von jedem Gerät und Browser zugegriffen werden kann, halten Einzug in Unternehmen. Um Aufgaben zu erstellen, zu verwalten und zwischen Mitarbeitern zu koordinieren bieten sich zudem Tools wie **Trello, Wunderlist** oder **Basecamp** an. Und für die Optimierung von gemeinsamen Sales-Prozessen kann **Pipedrive** nützlich sein. Auch eine Kombination der verschiedenen Tools wird immer beliebter und von den Anbietern unterstützt.

Trotz ihres Mehrwerts, sollte beachtet werden, dass die ständige Erreichbarkeit, Vielfältigkeit und Geschwindigkeit solcher Medien zur Überforderung, Frustration und nervlicher Anspannung führen können. Und: Häufig erweitern die neuen Tools nur die Möglichkeiten, ersetzen bestehende Kommunikationswege aber nicht vollständig.

SMART OFFICE

ANGENEHMES ARBEITSKLIMA DURCH IDEENREICHE WORKSPACES

“Mitarbeiter können in Creative Spaces ihre Ideen besser entfalten und arbeiten allgemein produktiver und motivierter – der vermittelte Wohlfühlfaktor ist der Schlüssel dazu.“

- Alexander Stendel,
Geschäftsführer von Saatchi & Saatchi Pro

Quelle: t3n (2015).

30 Tausend

Coworking Spaces soll es im Jahr 2022 weltweit geben

Quelle: Emergent Research (2017).

SILICON VALLEY URBANISM

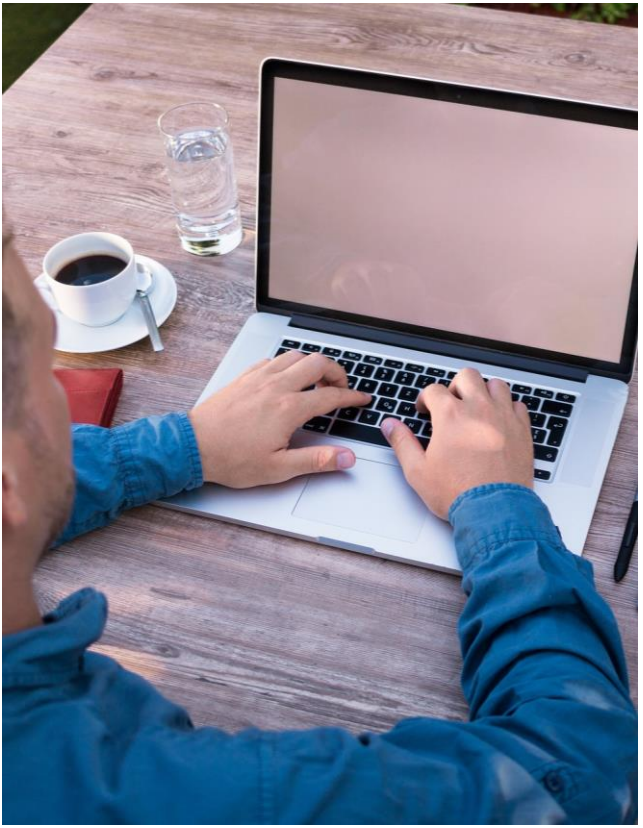
Quelle:
http://www.bauwelt.de/themen/betrifft/Silicon-Valley-Urbanism-Die-Stadt-vom-Internet-aus-neu-denken-3081079.html
Bildquelle: https://unsplash.com/photos/yyl3-MNPEL8

Die Umbrüche, die sich in der Arbeitswelt ereignen und neue Bürostrukturen oder veränderte Arbeitsweisen hervorbringen, haben auch starken Einfluss auf **urbane Entwicklungen**. Ein Blick ins Silicon Valley zeigt, wie eine Stadt sich verändert, um Platz für Global Player zu schaffen.

Während Facebook sein eigenes **Stadtviertel** im Menlo Park baut, plant Googles Mutterkonzern **Alphabet** einen eigenen Stadtteil in Toronto. In Cupertino bezieht **Apple** sein neues Headquarter. Somit haben die Tech-Giganten immer stärkeren Einfluss auf die Städteplanung. Im Zentrum San Franciscos lassen sich Großfirmen wie **Airbnb**, **Twitter** und **Uber** nieder und sorgen durch hohes Wagniskapital für (wenige) gut bezahlte Jobs, aber auch für explodierende Immobilienpreise.

Konzernzentralen werden zu stadtähnlichen Konstrukten ausgebaut, um den Angestellten über den Arbeitsplatz hinaus vielfältige Funktionen und Annehmlichkeiten bereitzustellen und eine **„Corporate Community“** zu etablieren.

MULTIFUNKTIONALE OFFICE SPACES



Quelle: https://www.apriori.de/tod-des-home-office-oder-doch-nicht/
Bildquelle: https://pixabay.com

Längere Zeit ging der Trend für viele Arbeitnehmer dahin, ihre Arbeit teilweise im Home-Office zu erledigen. Große Tech-Unternehmen haben eine neue Strategie, die Mitarbeiter dazu anregt, auch ihre **Freizeit** und **Pausen** im dementsprechend ausgestatteten Office zu verbringen.

Konzerne wie **Apple**, **Google** und **Facebook** möchten ihre Mitarbeiter an einem Ort zusammenbringen und locken mit Vergünstigungen wie kostenlosem Essen, Kinderbetreuungsmöglichkeiten, freien Massagen, Sportangeboten oder verschiedenen Weiterbildungsangeboten. Damit wollen sie den informellen Wissensfluss und die Kreativität in Schwung bringen. Und vermutlich auch die Mechanismen der sozialen Kontrolle nutzen.

Im Idealfall wird der **Zusammenhalt** zwischen Mitarbeitern und Freundschaften gestärkt, was zu einer niedrigeren Fluktuation und höherer Zufriedenheit am Arbeitsplatz führen kann.

OVERLAP ZONES

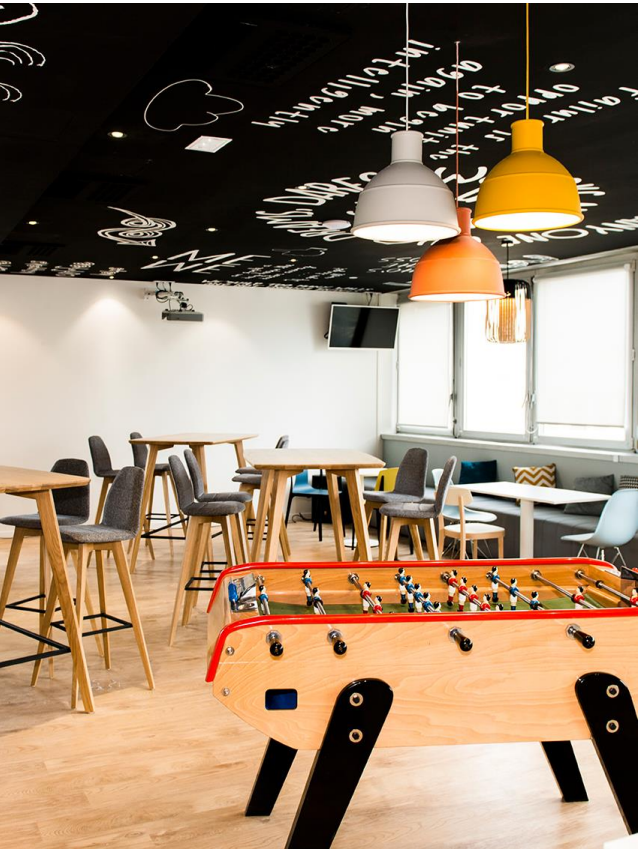
Quelle: https://blog.hubspot.com/marketing/innovative-companies-changing-workplace;
http://www.spielfeld.com/about-us/;
https://www.deutsche-bank.de/pfb/content/quartierzukunft/home.html
Bildquelle: https://unsplash.com/photos/iRZqkdb8gK8

Der Mensch ist auch ein Produkt seiner Umwelt. Daher sollte man sich fragen, ob die Umwelt es einem ermöglicht, sich erfolgreich in die Richtung seiner Ziele zu entwickeln oder einen eher davon abhält. Gleiches gilt für die **Organisation des Offices**, welches zu einem strategischen Tool für Produktivität, Zusammenarbeit und Wachstum werden kann.

So genannte **„Overlap Zones“** innerhalb und außerhalb des Unternehmens erhöhen die Wahrscheinlichkeit, dass Mitarbeiter aufeinandertreffen, sich austauschen und zusammenarbeiten. Die kreativsten Ideen entstehen nicht nur vor dem Monitor. Deswegen kreierte Samsung große Außenbereiche und **„Sandwich-Zonen“**, um Mitarbeiter dazu anzuregen, sich an diesen Orten aufzuhalten und auszutauschen.

In Coworking Spaces wird der Austausch über Unternehmensebenen hinaus gefördert. So unterstützt **Roland Berger** die Zusammenarbeit zwischen etablierten Unternehmen und Startups in seinem „Spielfeld Digital Hub“. Im „Quartier Zukunft“ schafft die **Deutsche Bank** einen Ort zum Austausch mit Experten und erfolgreichen Startups in Berlin. Und auch Hamburg versucht sich mit einem Hammerbrooklyn.

FLEXIBLE ARBEITSRÄUME



Quelle: http://blog.kwanko.com/en/__trashed/;
https://www.heldergroen.nl/english/
Bildquelle:
http://blog.kwanko.com/en/__trashed/;

Warum sollte man sich bei der Arbeit nicht genauso wohlfühlen wie zuhause?

Das dachte sich auch das Unternehmen **Kwanko**, als es ein flexibles Office einführte, um den Ansprüchen seiner Mitarbeiter entgegenzukommen. Verschiedene Flächen für Gruppenarbeiten und Meetings fördern Konversationen zwischen Mitarbeitern. Dadurch kann jeder Mitarbeiter nach seinem Bedürfnis arbeiten und entspannen.

Für die zunehmende Aktivitätsvielfalt am Arbeitsplatz hat das Unternehmen **Heldergroen** in ihrem Office Tische integriert, die nach Beendigung der Arbeit unter die Decke gezogen werden. Somit entsteht Platz für Workshops, Vorträge, aber auch Yoga, Kochkurse und zum Tanzen.

Zusätzlich werden zunehmend **„Happiness Manager“** oder auch **„Feel Good Manager“** eingeführt, die die interne Kommunikation fördern, das HR-Team unterstützen und interne Events organisieren, um das Arbeitsklima möglichst positiv und kreativ zu gestalten.

REGENERATION

Quelle: https://www.theguardian.com/business-to-business/2017/dec/04/clocking-off-the-companies-introducing-nap-time-to-the-workplace
Bildquelle: http://www.metronaps.com/

Schlaf hat ein Imageproblem. Obwohl sich viele Manager in der Businesswelt damit profilieren, nur 4 Stunden Schlaf pro Nacht zu benötigen, leidet die Produktivität stark unter **Schlafentzug** und fördert Erkrankungen wie Burnout.

Dies erkennen nun auch vermehrt Arbeitgeber und ergreifen Gegenmaßnahmen: **Google** stellt seinen Mitarbeitern hochmoderne Schlafkapseln zu Verfügung, um ihnen eine kurze Ruhepause inklusive Entspannungsmusik zu ermöglichen.

Procter & Gamble steuert per Lichtsystem den Melatoninhaushalt seiner Mitarbeiter. Die Regulierung des Schlafhormons hilft ihnen dabei, am Abend abzuschalten.

Auch **Nike** hat in seinem Headquarter in Portland Schlaf- und Meditationsräume eingeführt. Dank flexibler Arbeitszeiten sollen Mitarbeiter ihren individuellen Biorhythmen entsprechend arbeiten und so langfristig produktiver werden.

INSPIRIERENDE GADGETS

TECH-TRENDS FÜR EFFIZIENTES ARBEITEN

„Wir leben in einer Zeit, in der Menschen ihre Geräte nicht nur nutzen, um Informationen zu bekommen, sondern, um damit bestimmte Handlungen auszuführen.“

- Naomi Makofsky,
Google Global Product Partnership Lead

Quelle: Online Marketing Rockstars (2018).

Anzahl der vernetzten Geräte weltweit

6,4 Mrd.

2016

20,4 Mrd.

2020*

*Prognose
Quelle: Gartner (2017).

TELEPRÄSENZROBOTER

Quelle: https://suitabletech.com/products/beam
Bildquelle: https://suitabletech.com/press-kit

Der Ton hängt, das Bild wackelt, die Konzentration schwindet – virtuelle Meetings per Skype, Hangouts & Co. kommen in Sachen Kommunikation und Produktivität nicht an ein persönliches **Face-to-Face-Gespräch** heran.

Die digitale Arbeitsrealität entwickelt sich jedoch in Richtung Remote Work und dezentrale Zusammenarbeit. Um diesen Anforderungen gerecht zu werden, bedarf es neuer Technologien, um Teamarbeit auch auf Distanz effizient und persönlich zu gestalten.

Das US-Startup **Suitable Technologies** hat ein ca. 1,60 Meter hohes, mobiles Telepräsenzsystem entwickelt, mit dem Mitarbeiter direkt am Bürogeschehen teilnehmen können. Meetings dezentraler Teams können so auch international zusammengelegt werden.

Der **Beam** funktioniert als eine Art rudimentärer Avatar des Telearbeiters. In einem Büro platziert, überträgt er mit einer Kamera die Büroszenerie an den Mitarbeiter in der Ferne und lässt sich vor Ort per App steuern. Der Beam erlaubt es Teams, räumliche Grenzen zu überwinden, ohne an Effizienz einzubüßen. Auch wenn der Anblick derartiger Treffen noch etwas gewöhnungsbedürftig ist.

VOICE ASSISTANCE

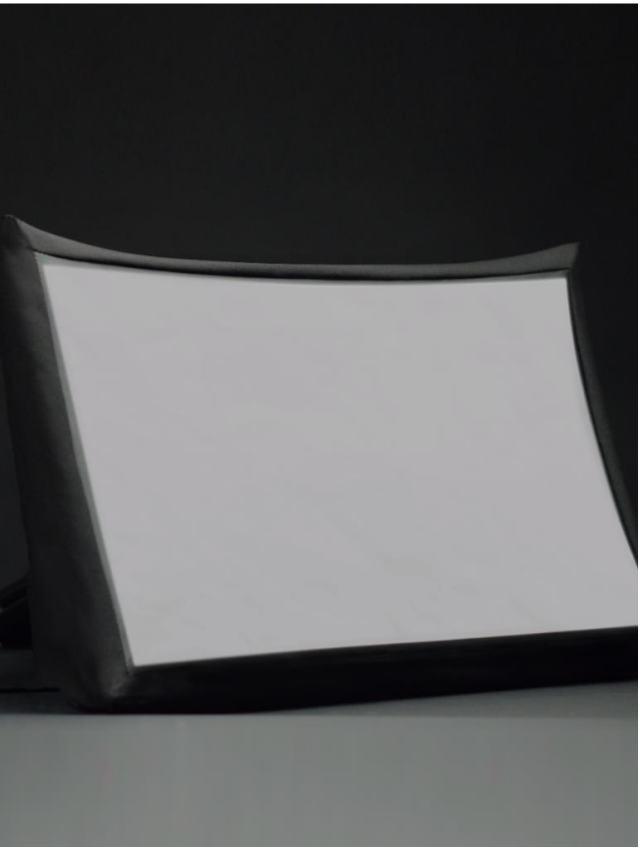
Quelle: https://omr.com/de/voice-ai-google-omr-18/
Bildquelle: Future Candy

Smart Speaker und **Home Devices** sind aus modernen Haushalten nicht mehr wegzudenken. Seit 2014 übernimmt Amazons **Alexa** beispielsweise zahlreiche Aufgaben wie Licht-, Medien- und Temperatureinstellungen sowie Anrufe und Einkaufslisten im privaten Kontext.

Smart Devices zeichnen sich durch ihre intuitive und natürliche Nutzungsweise aus. Die Anwendung hat sich bereits von reinen Informationsabfragen hin zu Aktionsbefehlen entwickelt. Mit zukünftig auf Künstlicher Intelligenz basierender Technologie ebnet **Google** den Weg für die Ausweitung und Übertragung von Sprachsteuerung auf den beruflichen Kontext. Die Entwicklung hin zu technologiebasierter Kommunikation eröffnet für Unternehmen einen neuen Touchpoint für Kundenbeziehungen. Sie bringt aber auch neue Herausforderungen für Privatsphäre und Datenschutz mit sich.

Google geht mit seinem **Assistant** den nächsten Schritt und positioniert die Plattform Google Action über Machine Learning als Marketingtool der Zukunft.

FALTBARER BILDSCHIRM



Quelle und Bild:
https://www.arovia.com/products/spud-spontaneous-pop-up-display

Die meisten werden das Problem kennen: Man ist gerade unterwegs, egal ob nur mal schnell im Café oder länger auf Reise, bekommt eine wichtige Nachricht und wünscht sich zur Bearbeitung ein größeres **Display** als das, das Smartphones zu bieten haben.

Das **Spontaneous Pop-up Display** SPUD ist ein faltbarer Bildschirm mit einer 24-Zoll-Bildschirmdiagonale, der mit einem Handy, Tablet oder Laptop verbunden werden kann. Das Display nimmt im zusammengefalteten Zustand nur etwa die Größe eines Buchs ein und wiegt circa ein Kilogramm. Die Batterieleistung hält für etwa drei bis sechs Stunden.

So ist das SPUD ein idealer Begleiter für unterwegs. Das dachten sich auch viele Unterstützer bei **Kickstarter**, die das Projekt mit über $700.000 finanziert haben. Der Bildschirm kostet regulär $549.

INTERAKTIVER TOUCHSCREEN

Quelle und Bild:
https://www.sonymobile.com/de/products/smart-products/xperia-touch/#gref

Man hat einen spontanen Termin mit dem Kunden, aber es ist kein Meetingraum frei, um die Produktpräsentation auf dem **Projektor** zu zeigen?

Um dieses Problem zu vermeiden und zukünftig flexibel überall eine große Projektion zur Verfügung zu haben, gibt es den **Sony Xperia Touch**.

Sony hat einen interaktiven Projektor entwickelt, der jede Oberfläche in einen Touch-Bildschirm verwandelt. Das Bild, das der Xperia Touch **Beamer** an die glatte Wand, den Tisch oder auf den Boden wirft, kann dank integrierter Infrarotsensoren bedient werden. Die Projektion kann eine Größe von bis zu 23 Zoll (58 cm) erreichen.

Über WLAN ist der Xperia Touch mit dem Google Play Store verbunden, sodass man keinen zusätzlichen Computer oder ein Smartphone benötigt, sondern direkt auf die Apps zugreifen kann. Erhältlich ist das Gerät ab 1.499 €.

SMARTPEN

Quelle und Bild:
https://www.neosmartpen.com/en/

Viele von uns machen sich gern **handschriftliche Notizen** und Listen während ihres kreativen Prozesses, die dann mühsam digitalisiert werden müssen. Dieser Schritt soll die Smartpen-Technologie entbehrlich machen.

Der Neo Smartpen ist ein Stift, der entworfen wurde, um handgeschriebene Notizen in die **App Neo Notes Windows** zu übertragen und dort zu bearbeiten. Zudem ist es möglich, diese auf Google Drive zu speichern, sie mit seinen Freunden und Kollegen zu teilen und sogar zu transkribieren.

In der Suchfunktion der App können Tags vergeben werden, die dabei helfen, die richtige Notiz zu finden. Zusätzlich kann man mit der **App PaperTube** seine eigene Video-Story und so bequem einen anschaulichen Showcase bauen.

Der **Neo Smartpen** kostet $129. Dafür erhält man laut Anbieter eine gute Unterstützung im Arbeitsalltag. Alle Ideen und Gedanken sollten daher auf dem mitgelieferten Papier festgehalten werden.

DIGITALES FLIPCHART

Quelle und Bild:
https://news.samsung.com/de/ces-2018-samsung-stellt-digitales-flipchart-vor

Keine fehlenden Marker, kein zerknittertes Papier und vor allem kein mühsames Entziffern von abfotografierten, handschriftlichen Notizen zur Verfassung des Meeting-Protokolls mehr. So die Idee hinter dem **Samsung Flip**, einem digitalen Flipchart.

Geschrieben werden kann auf dem Flip mit fast jedem Gegenstand. Ein spezieller Eingabestift ist nicht erforderlich. Ist eine Seite voll, kann sie einfach abgespeichert und auf Wunsch mit einem PIN abgesichert werden. Die Übertragung auf andere Geräte erfolgt per USB-Stick oder E-Mail.

Das **digitale Flipboard** kann bei Bedarf aber auch weitere Funktionen erfüllen. Als Bildschirm für Präsentationen eignet es sich ebenso, wie zum Teilen von Inhalten per Screen-Sharing.

Das Samsung Flip kommt mit einem Ständer an dem es in Hoch- oder Querformat genutzt werden kann und auch eine Wandmontage ist möglich. Es ist seit Ende Januar 2018 auf Anfrage verfügbar.

POCKET SCANNER

Quelle und Bild: https://www.pupscan.com

Immer mehr Unternehmen streben ein **papierloses Büro** an. Das klingt zunächst nach einer guten Lösung, um Papierchaos zu vermeiden, jedoch bedeutet es auch, dass alles digitalisiert werden muss. Zusätzlich würde man auch beim Kundentermin gern Unterlagen direkt digitalisieren. Doch ein Scanner ist nicht immer vorhanden.

Abhilfe schafft der kleinste und schnellste Scanner der Welt, **PUP**, welcher auf der CES 2018 vorgestellt wurde.

Hier wurde Technologie und Design zusammengebracht, um einen möglichst guten Service zu bieten. Dank seiner Größe kann man ihn überallhin mitnehmen und Dokumente mit einem Klick scannen, speichern und teilen. Dank der integrierten Laser, Anti-Reflektion, Anti-Halo und Schärfekontrolle bekommt man einen genauen und effizienten Scan.

Der **Pocket Scanner** kann für A8 bis A3 Formate genutzt werden, hat acht Stunden Akkulaufzeit, Speicherplatz für bis zu 2.000 Dokumente und lässt sich mit einer Cloud verbinden. Vorbestellen lässt sich der PUP ab $299 bei Indiegogo.

AUGMENTED REALITY

Quelle und Bild: https://www.vuzix.com/Products

Bei der Fülle an Informationen, die im heutigen Arbeitsalltag ständig Aufmerksamkeit verlangen, ist es oft schwierig, den Überblick zu behalten und Prioritäten zu setzen. Bei vielen Terminen bleibt manchmal nicht mal die Zeit, seinen Kalender abzurufen. Und in anderen Branchen, wie dem Gesundheitswesen, ist das Sammeln von **Informationen** aus Krankenakten unter Zeitdruck eher hinderlich.

Eine **Augmented-Reality-Brille** ergänzt das Smartphone dabei, wichtige Informationen zu liefern, ohne es ständig in der Hand zu haben und vom Alltag abgelenkt zu werden.

Wichtige Benachrichtigungen oder Navigationsinformationen, können direkt ins Blickfeld projiziert werden. Weiterhin ist es möglich für die Arbeit notwendige Informationen einzublenden und so Fehlerquellen zu eliminieren.

Eine der aktuell fortschrittlichsten AR-Brillen ist die **Vuzix Blade**. Sie ist derzeit schon als Development Kit für 1.080 € vorbestellbar.

KONTAKT

JETZT TATKRÄFTIG ANRUFEN!
+49 40 524 766 60

FUTURE CANDY

DAS INNOLAB DER HAMBURG MEDIA SCHOOL

Trendbüro und Ideenschmiede

Das InnoLab kommt dort ins Spiel, wo es um die mediale Zukunft geht, um die digitalen Trends von morgen und übermorgen und um die Frage, wie damit konkret umzugehen ist.

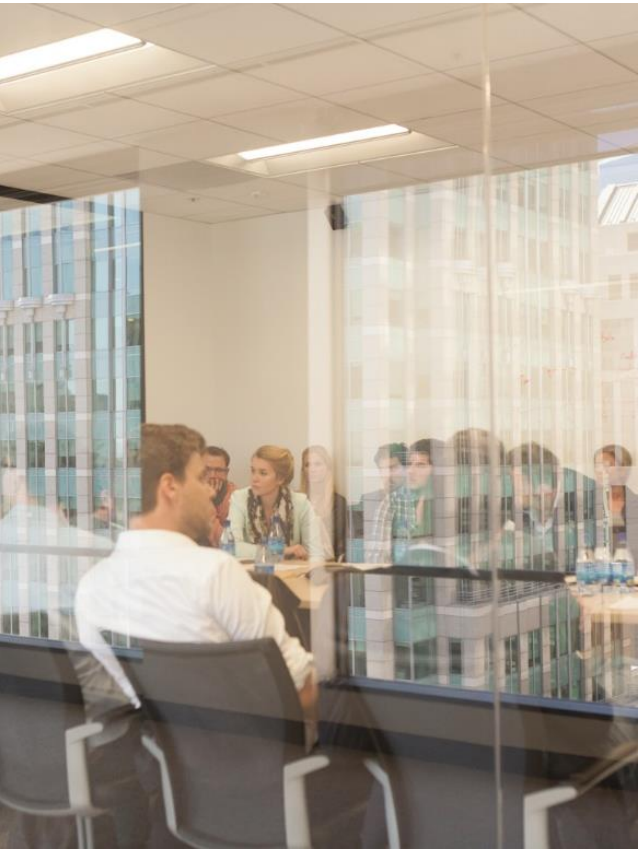
Beratungsagentur

Mit unseren Beratungsprojekten, Erkundungsreisen, Workshops und Keynotes unterstützen wir Unternehmen dabei, radikale Visionen zu entwickeln und Wandel auf den Weg zu bringen.

Forschungslabor

Durch unsere Forschung und Publikationen helfen wir, Grundlagen- und Anwendungswissen für unsere Kunden zu generieren und in die wissenschaftliche Community zu tragen.

BERATUNG



Über 140 Projekte seit 2005

Digitalstrategien, journalistische Konzepte und Businesspläne. Eventplanungen, Produktneuentwicklungen, Kundenevents, Forschungsprojekte und Change Management. In den Bereichen Medien, Marketing und Management haben wir inzwischen alles durch.

Mitten in den jungen Zielgruppen

Durch unsere Studiengänge Journalismus, Management, Film und Digital Media verjüngen wir uns ständig selbst. Und unsere Kunden profitieren von den Studierenden als Experten in den Zielgruppen oder als hoch motivierte Mitarbeiter in den Projekten.

Kontakt

Prof. Dr. Armin Rott, Wissenschaftlicher Leiter der HMS
+49 40 413 468 33 a.rott@hamburgmediaschool.com

WE‘RE THE DIGITAL TRANSFORMATION ENGINE

FUTURE CANDY

Future Candy

Wir verbinden Mensch, Technologie und Zukunft. Als Experten für digitale Transformation sind wir Ansprechpartner wenn es um Inspiration und Innovation geht.

Innovationsagentur

Mit unseren Beratungsprojekten, Erkundungsreisen, Workshops und Keynotes helfen wir Unternehmen, radikale Visionen zu entwickeln und Wandel auf den Weg zu bringen.

Technologie & Gadgets

Wir reden nicht nur über die neusten Technologien – wir haben sie hier vor Ort. Bei individuellen SENSES Events können Sie Gadgets selbst erleben oder in der TECH FLAT als kuratiertes Abo im eigenen Unternehmen ausprobieren.

AGENCY

Über 200 Kunden in 2017

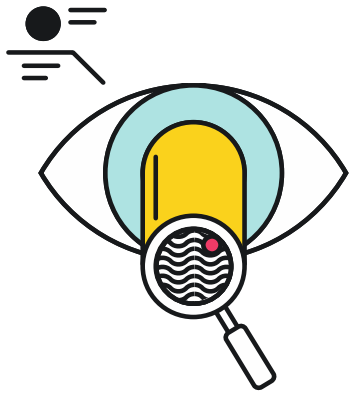
Mit unserer Expertise zu aktuellen Technologie- und Businessthemen können wir Euch helfen. Wir haben umfangreiche Erfahrungen aus zahlreichen Innovationsprojekten und schaffen gemeinsam mit euch greifbare Lösungen.

Innovation Hacking/ Prototyping

Wir begleiten Euch mit individuellen Projekten in die Zukunft. In Ideation Workshops machen wir gemeinsam den ersten Schritt in Richtung Zukunft. Um Eure Ideen zum Leben zu erwecken, erarbeiten wir mit Innovation Hacks testfähige Prototypen.

Kontakt

Konstanze Kossak, COO bei Future Candy
Gotenstr. 6, 20097 Hamburg
+49 40 524 766 60 | konstanze@futurecandy.com



QUELLEN

15Five (2017): 15Five 2.0: Putting The People Back In People Analytics, abrufbar unter https://www.15five.com/blog/people-analytics-employee-feedback/

7Next (2017): PUP, abrufbar unter https://www.pupscan.com/

Absolventa Jobnet (2014): 10 Tipps zur Mitarbeitermotivation, abrufbar unter https://www.jobnet.de/news/10-tipps-zur-mitarbeitermotivation

Alteryx (2018): This is analytics turned up to eleven, abrufbar unter https://www.alteryx.com/

App Camps (2018): App Camps, abrufbar unter https://appcamps.de/

Apriori (2017): Tod dem Home-Office! Oder doch nicht? Abrufbar unter https://www.apriori.de/tod-des-home-office-oder-doch-nicht/

Arovia (2018): SPUD (Spontaneous Pop-Up Display), abrufbar unter https://www.arovia.com/products/spud-spontaneous-pop-up-display

Atlassian (2018): Scrum. Ein kurzer Blick auf die Verwendung des Scrum-Frameworks in der Softwareentwicklung, abrufbar unter https://de.atlassian.com/agile/scrum

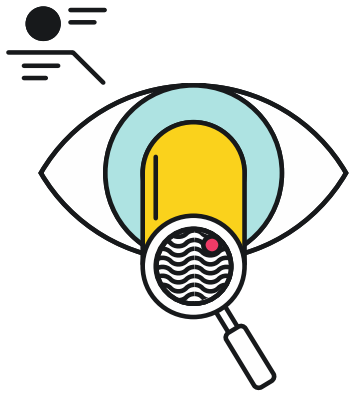
Bauwelt (2017): Die Stadt vom Internet aus neu denken? Hans-Hermann Albers und Felix Hartenstein, abrufbar unter: http://www.bauwelt.de/themen/betrifft/Silicon-Valley-Urbanism-Die-Stadt-vom-Internet-aus-neu-denken-3081079.html

Business Insider (2013): 11 Elon Musk Quotes That Show His Genius, abrufbar unter http://www.businessinsider.com/11-elon-musk-quotes-2013-9?IR=T

Checkpoint eLearning (2016): Der Trend zum Microlearning, abrufbar unter https://www.checkpoint-elearning.de/wissen/der-trend-zum-microlearning

Emergent Research (2017): Global Coworking Forecast: 30,000 Spaces and 5.1 Million Members by 2022, abgerufen unter http://www.smallbizlabs.com/2017/12/coworkingforecast.html

Fit Small Business (2017): Top 5 Workplace Trends for 2018, abrufbar unter https://fitsmallbusiness.com/workplace-trends/



QUELLEN

Forbes (2017)*:* 10 Workplace Trends You'll See In 2018, abrufbar unter https://www.forbes.com/sites/danschawbel/2017/11/01/10-workplace-trends-youll-see-in-2018/#2329ab044bf2

Fraunhofer IAO (2016): Online-Befragung ergibt: Unternehmen mit zukunftsorientierter IuK-Technik sind am produktivsten, abrufbar unter https://www.iao.fraunhofer.de/lang-de/presse-und-medien/aktuelles/1698-digitales-arbeiten-macht-produktiver.html

Gartner (2017): Gartner Says 8.4 Billion Connected "Things" Will Be in Use in 2017, Up 31 Percent From 2016, abrufbar unter https://www.gartner.com/newsroom/id/3598917

Gründer Daily (2015): Warum Slack, Wunderlist & Co. nicht überbewertet sind, abrufbar unter https://www.fuer-gruender.de/blog/2015/06/collaboration-tools-slack-trello-wunderlist/

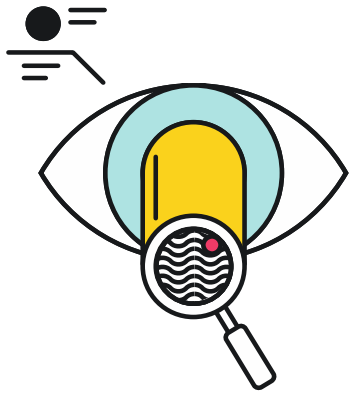
Heldergroen (2017): Life is not a desk, abrufbar unter: https://www.heldergroen.nl/english/

HRD Human Resources Director Australia (2017): Top six talent management trends for 2018 and beyond, abrufbar unter https://www.hcamag.com/hr-news/top-six-talent-management-trends-for-2018-and-beyond-245121.aspx

Hubspot (2016): The Future of the Office: 7 Innovative Ways Companies Are Changing the Workplace, abrufbar unter https://blog.hubspot.com/marketing/innovative-companies-changing-workplace

Huffingtion Post (2015): Why the Future of Work Is All About the Employee Experience, abrufbar unter https://www.huffingtonpost.com/jacob-morgan/why-the-future-of-work-is_b_7450360.html

Human Resources Today (2016): 7 More Fascinating Employee Engagement Trends For 2017, abrufbar unter http://www.humanresourcestoday.com/2017/employee-engagement/trends/?open-article-id=6351358&article-title=7-more-fascinating-employee-engagement-trends-for-2017&blog-domain=15five.com&blog-title=15five



QUELLEN

Innopunk (2016): Was steckt hinter den agilen Innovationsmethoden Scrum, Lean Startup, Design-Thinking und Sprint? abrufbar unter http://www.innopunk.com/blog/2016/5/12/was-steckt-hinter-den-agilen-innovationsmethoden-scrum-lean-startup-design-thinking-und-sprint

Kwanko (2017): Kwanko is investing in a new work structure in oder to better serve ist clients, Anais, abrufbar unter http://blog.kwanko.com/en/__trashed/

Kissmetrics (2013): Inside Google's Culture of Success and Employee Happiness, abrufbar unter https://blog.kissmetrics.com/googles-culture-of-success/

LinkedIn (2017): LinkedIn-Studie: Soft Skills dominieren die Berufswelt der Zukunft, abrufbar unter https://www.presseportal.de/pm/64022/3733927

Medium (2016): Holograms and the the future of meetings , abrufbar unter: https://medium.com/@Goetz/holograms-and-the-the-future-of-meetings-a258eb777630

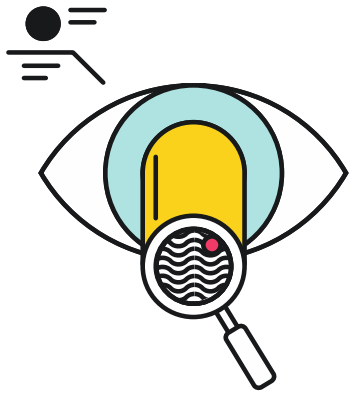
Meedia (2014): Erst künstliche Autoren, jetzt TV-Sprecher: Japaner entwickeln Nachrichten-Roboter, abrufbar unter http://meedia.de/2014/06/26/erst-kuenstliche-autoren-jetzt-tv-sprecher-japaner-entwickeln-nachrichten-roboter/

Metronaps (2018): Energy at work, abrufbar unter: http://www.metronaps.com

Neo Smartpen Inc. (2017): Neo smartpen, abrufbar unter https://www.neosmartpen.com/en/

Nimble (2014): 5 Companies Who Have Nailed Social Media Recruiting, abrufbar unter https://www.nimble.com/blog/5-companies-who-have-nailed-social-media-recruiting/

Online Marketing Rockstars (2018): Google rüstet sich für eine AI-basierte Marketingzukunft, abrufbar unter https://omr.com/de/voice-ai-google-omr-18/



QUELLEN

Ricker, S./Pütz, H. (2017): “Change Engine, while you are flying”, Kulturwandel in der digitalen Transformation messen und gestalten. Aktuelle Forschungsergebnisse und Praxisbeiträge zu Agilität in Unternehmen, Köln, abrufbar unter http://www.greatplacetowork.de/storage/documents/studie_kulturwandel_in_der_digitalen_transformation_messen_und_gestalten.pdf

Qualtrics (2017): 6 Trends for Better Employee Experience in 2018, abrufbar unter https://www.qualtrics.com/blog/6-trends-for-better-employee-experience-in-2018/

Quartier Zukunft (2018): Herzlich Willkommen im Quartier Zukunft, abrufbar unter https://www.deutsche-bank.de/pfb/content/quartierzukunft/home.html

Questback (2017): Employee Experience: Warum der Arbeitnehmer König ist, abrufbar unter https://www.questback.com/de/feedback-blog/its-the-employee-experience-stupid

Retresco (2018): Flächendeckende Fußballberichterstattung, abrufbar unter https://www.retresco.de/textgenerierung/sport/

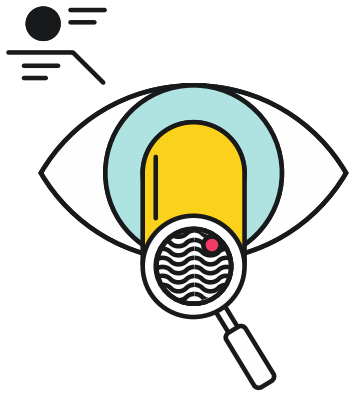
Samsung (2018): CES 2018: Samsung stellt digitales Flipchart vor, abrufbar unter https://news.samsung.com/de/ces-2018-samsung-stellt-digitales-flipchart-vor

Setzwein (2016): Digital Age: Die angesagtesten Tools für die interne Kollaboration, abrufbar unter http://blog.setzwein.com/2016/06/02/digital-age-die-angesagtesten-tools-fuer-die-interne-kollaboration/

Spielfeld Digital Hub (2018): About Spielfeld Digital Hub, abrufbar unter: http://www.spielfeld.com/about-us/

Sony Mobile Communication Inc. (2018): Xperia Touch, abrufbar unter: https://www.sonymobile.com/de/products/smart-products/xperia-touch/#gref

Stackfuel (2018): Data Training for Professionals, abrufbar unter https://stackfuel.com/de/



QUELLEN

Stanford d.School (2018): Welcome, abrufbar unter https://dschool.stanford.edu/

Suitable Tech Inc. (2017): Beam, abrufbar unter https://suitabletech.com/products/beam

t3n (2015): Digital Labs – Konferenzräume, die Kreativität und Innovationen fördern, abrufbar unter https://t3n.de/news/digital-labs-konferenzraeume-629699/

Tableau (2018): Ihre Daten – mit noch mehr Power, abrufbar unter https://www.tableau.com/de-de

The Atlantic (2014): L.A. Times Journalist Explains How a Bot Wrote His Earthquake Story for Him, abrufbar unter https://www.theatlantic.com/technology/archive/2014/03/earthquake-bot-los-angeles-times/359261/

The Guardian (2017): Wellness at work - Clocking off: the companies introducing nap time to the workplace, Anne Cassidy, abrufbar unter https://www.theguardian.com/business-to-business/2017/dec/04/clocking-off-the-companies-introducing-nap-time-to-the-workplace

Think Parallax (2018): Building Brands with Purpose, abrufbar unter http://www.thinkparallax.com/

Upload Magazin (2016): Social Recruiting: Ein Überblick zu Nutzen, Möglichkeiten & Trends, abrufbar unter https://upload-magazin.de/blog/13657-social-recruiting/

Vuzix (2018): Vuzix Smart Glasses, abrufbar unter: https://www.vuzix.com/Products

Zeit Online (2015): Pimp my Mitarbeiter, abrufbar unter http://www.zeit.de/2015/39/weiterbildung-unternehmen-investition-mitarbeiter