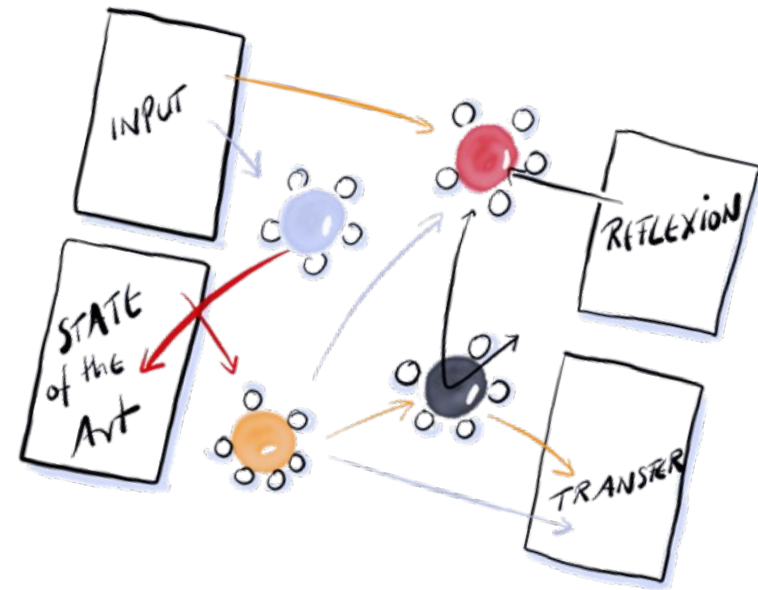


STÄDTEBAU und AGILE Verwaltung



Einstiegsfragestellungen

- Wie wirkt sich Agilität auf die praktische Politik aus?



- Inwiefern können kommunalpolitische Aufgaben querschnittsorientiert besser gelöst werden?
- Was bewirkt eine von Zusammenarbeit geprägte Arbeitskultur mit Blick auf die Arbeitsergebnisse?

Plan und Realität ändern sich regelmässig,
Theorie und Praxis ähneln sich immer weniger automatisch,
Ausgangslage und Zielfelder sind dynamisch.

Sie müssen immer wieder aktuell und aktiv zueinander in
Beziehung gesetzt werden.

Fortschreiben und Standards helfen dabei immer weniger...

Das ist Handwerk. Und Arbeit. Und Haltung.



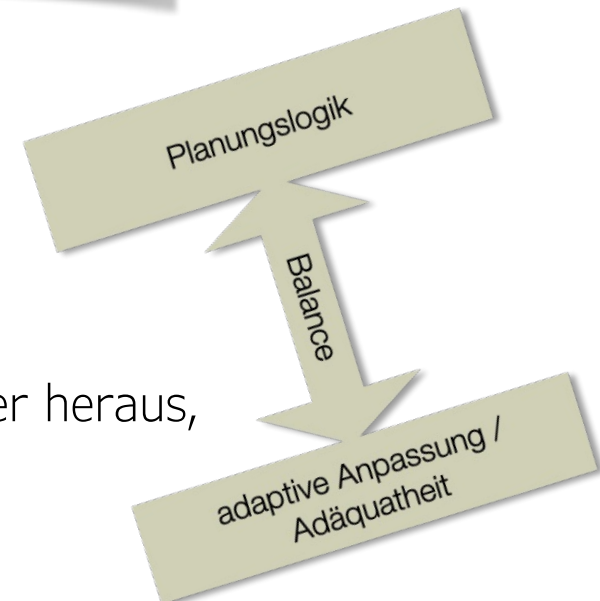
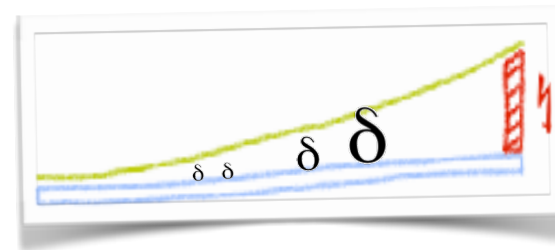
UMGANG MIT VERÄNDERUNGEN UND UNSICHERHEIT ...

Planungslogik:

- Die Auftraggeberschaft weiss, was sie will.
- Die Umsetzenden wissen, wie es zu tun ist.
- Der Plan bestimmt den Verlauf; was gilt, gilt.

Anpassungsvorgehen:

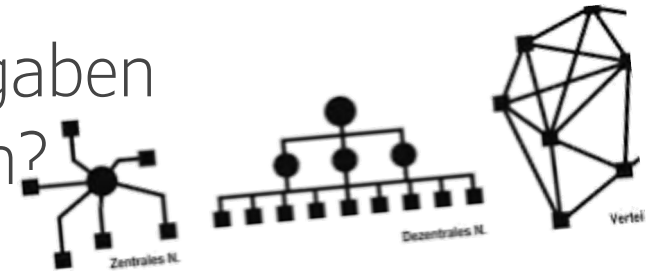
- Die Auftraggeberschaft findet unterwegs genauer heraus, was sie wie wirklich benötigt.
- Die Umsetzenden entdecken Schritt für Schritt, welche Optionen es gibt.
- Einiges ändert sich im Verlauf. Mehrmals.



Einstiegsfragestellungen

- Wie wirkt sich Agilität auf die praktische Politik aus?

- Inwiefern können kommunalpolitische Aufgaben querschnittsorientiert besser gelöst werden?

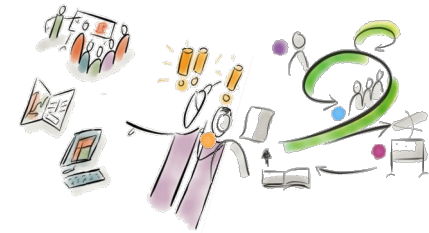


- Was bewirkt eine von Zusammenarbeit geprägte Arbeitskultur mit Blick auf die Arbeitsergebnisse?

Rahmung

- Hintergründe, Aspekte und Einsatzfelder von agilem Handeln

iafob -

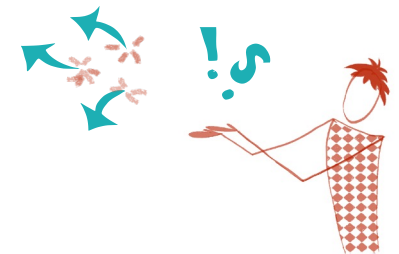


Komplexität lässt sich nicht sinnvoll reduzieren, wenn die Realität komplex ist.

Sie kann aber von verschiedenen Blickwinkeln und Ebenen aus erfasst und adaptiv bearbeitet werden.

Elemente agilen Vorgehens

- Entwicklungsprozesse sind im Zentrum des Handelns mehr als Planerfüllung
→ Zielräume herausfinden und formulieren, Wege sind flexibel und divers.
- Verantwortung ist ein Querschnittsthema
→ diverse Expertisen und Perspektiven verbessern das Produkt und stabilisieren die Prozesse in instabilen Situationen.
- Iteratives crossfunktionales Ausprobieren verhilft zu Praxisbezug
→ was gut läuft, wird verstärkt. Anderes wird angepasst. Regelmässig.
- Produkte und ihre Nutzer stehen im Mittelpunkt
→ also sind sie Teil des Entwicklungsprozesses.
- Feedback ist dabei ein Motor
→ es ist Teil der Arbeit und der Arbeitsplanung.



Einstiegsfragestellungen

- Wie wirkt sich Agilität auf die praktische Politik aus?
- Inwiefern können kommunalpolitische Aufgaben querschnittsorientiert besser gelöst werden?
- Was bewirkt eine von Zusammenarbeit geprägte Arbeitskultur mit Blick auf die Arbeitsergebnisse?

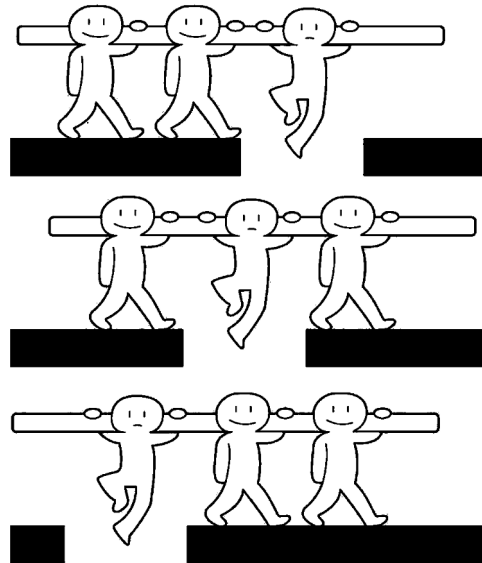
Ausprobieren ist nicht unprofessionell.

- es stellt Praxistauglichkeit, Adaptivität und bewusste Priorisierung in den Vordergrund.

"Ein ambitionierter Fehler mag hilfreicher sein als eine mutlose, banale Gewissheit.»



«Genug gut für den Moment,



genug sicher zum Ausprobieren»

Agile Haltungen

Mut

– es werden sowieso Dinge schief laufen, egal was wir tun, dann doch lieber mutig und kreativ als verzagt oder banal.

erleichtert

Einfachheit

ist eine eigene Qualität

– sucht und findet die einfachste Lösung mehr als die universell-ideal-sicherste-hoffentlichewiggültige...

fördert

Fokus

erlaubt, Dinge zu erledigen und Raum zu schaffen für neue Dinge

– Verzetteln führt immer nur zu Altbekanntem...

Respekt

ist eine aktive Handlung

– wir sind ein Team, können Unterschiedliches, sind nicht immer einer Meinung, aber sind alle für unser Produkt zuständig.

führt auch zu

Offenheit & Transparenz

machen gemeinsame Wege auf

– Faust im Sack ist manchmal weniger dramatisch aber findet keine Lösungen...

hilft bei

Committment

ist ein Frischprodukt

– es dient dem gemeinsamen Produkt immens und muss immer wieder eingeholt / hergestellt werden.

Kontakt

ist ein zentrales Werkzeug

– jeden Tag! Nur über Kontakt fließen Kommunikation und Zusammenarbeit.

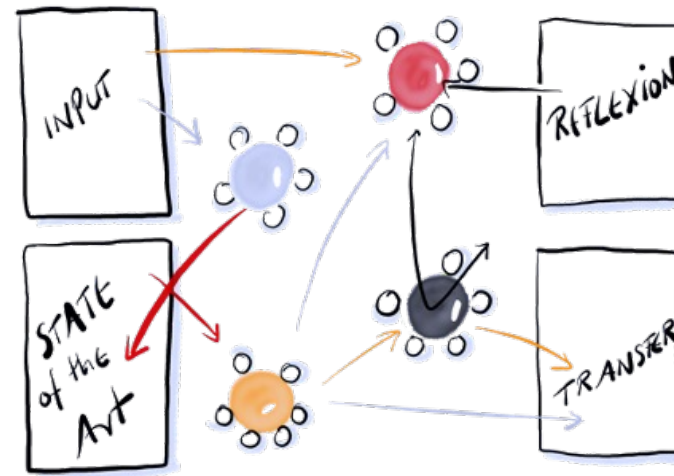
erlaubt viel Wichtigkeit für

hilft, einen
gemeinsamen Blick
zu finden auf



AGILITÄT IN DER STADTPLANUNG

„Wir probieren mal was“



Rahmenbedingungen von Städtebau

Prof. i.V. Dipl.-Ing. Torsten Becker

Stadtplaner
Vorsitzender des Städtebaubeirats
Frankfurt am Main



RUNDE 1

Kurze Vorstellung – Wer ist in der Runde hier? (1'/Person)

Zum Impuls:

- Zu welchen Aspekten des Gehörten gibt es bei uns bereits Ansätze, Elemente, Anschlussfähiges?
- Gibt es Grundlagen, wo das Gehörte sich in unserem Umfeld / Alltag daraufsetzen liesse, um erwünschte Effekte zu erzielen?



Smart City Design: Agilität in Organisationen

Anna Schmitt

Digital Innovation Designer
Dept. Smart City
Design Fraunhofer IESE
Kaiserslautern



RUNDE 2

Bericht:
Zentrale Erkenntnisse aus Runde 1 und den
beiden Impulsen (2'/Person)

Zu den Inputs (Impulse und Austausch):

- Wo haben wir bei uns Stärken und Hebel, um zukunftsfähig – oder ‚agil‘ – zu agieren?
- Was wird möglich, wenn wir diese identifizierten Stärken konzentriert und gezielt einsetzen?



Stadtentwicklung und Agile Verwaltung

Dr.-Ing. Lucyna Zalas

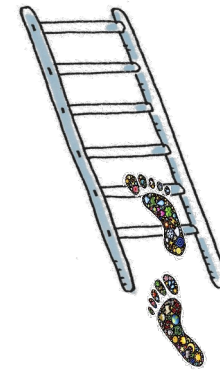
Bauassessorin, Stadtplanerin AKNW
Referatsleiterin Regionalplanung
am Fachbereich Raumordnung, Wohnen und Energie,
Ministerium der Deutschsprachigen Gemeinschaft Belgiens



RUNDE 3

Bericht:
Zentrale Erkenntnisse aus Runde 2 und den Impulsen
(3'/Person)

- Was braucht es, damit etwas davon gewünschte Realität wird – was sind Gelingensbedingungen?
- Welche Fragen haben wir jetzt? ^{???} ^{???} ^{???} ^{???} ^{???} ^{???} ^{???} ^{???} ^{???} ^{???}
- Was wollen wir ausprobieren?
Was machen wir nächste Woche
direkt und konkret als ersten Schritt?



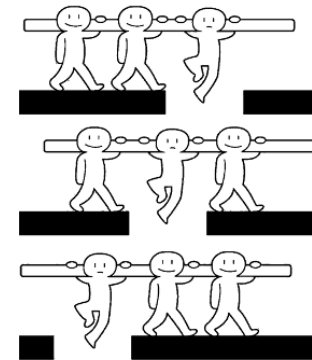
PERLENLESE...



AGILITÄT IN DER STADTPLANUNG

„Wir probieren nochmal was“

«Genug gut für den Moment,



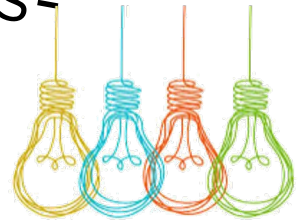
genug sicher zum Ausprobieren»

Stabsstelle für
Verwaltungs- und
Managemententwicklung
Stadt Karlsruhe

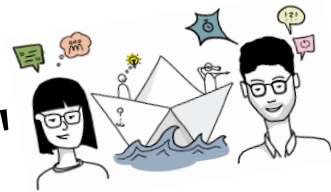


Spielfeld 2

Quere Handlungs- und
Entscheidungs-
organisation
in kollektivem Handeln



Spielfeld 1
Einbezug der
"Kundschaften"
in die
Angebotsgestaltung



Spielfeld 3

Iteratives Arbeiten inmitten
von stetigen Veränderungen

Einbezug der "Kundschaften"
in die Angebotsgestaltung

Spielfeld 1

Was brauchen wir für Prozesse, ...

... die praxispraktisch sind und qua hohe Abstützung
aller Anspruchsgruppen zu hoher Qualität führen?

... angepasst sind an den wissenschaftlichen State-of-the-Art UND
die jeweils aktuelle Praxis und ihre Rahmenbedingungen und an
die Bedarfe der zukünftigen Nutzenden?

Spielfeld 2

Handlungs- und Entscheidungsräume
- Abgeben und Annehmen von Verantwortung

Was brauchen wir ...

... für Räume und Rähmen, die erlauben / helfen,
wenn nötig adaptiv, adäquat und agil zu agieren?

... für eine gemeinsame Haltung?

... von uns und von anderen was beim Gelingen hilft?

Iteratives Arbeiten inmitten von stetigen Veränderungen:
Experimentieren, Arbeiten mit Zwischenprodukten und Reviews, «einfach machen»

Was brauchen wir von uns selbst und von anderen ...

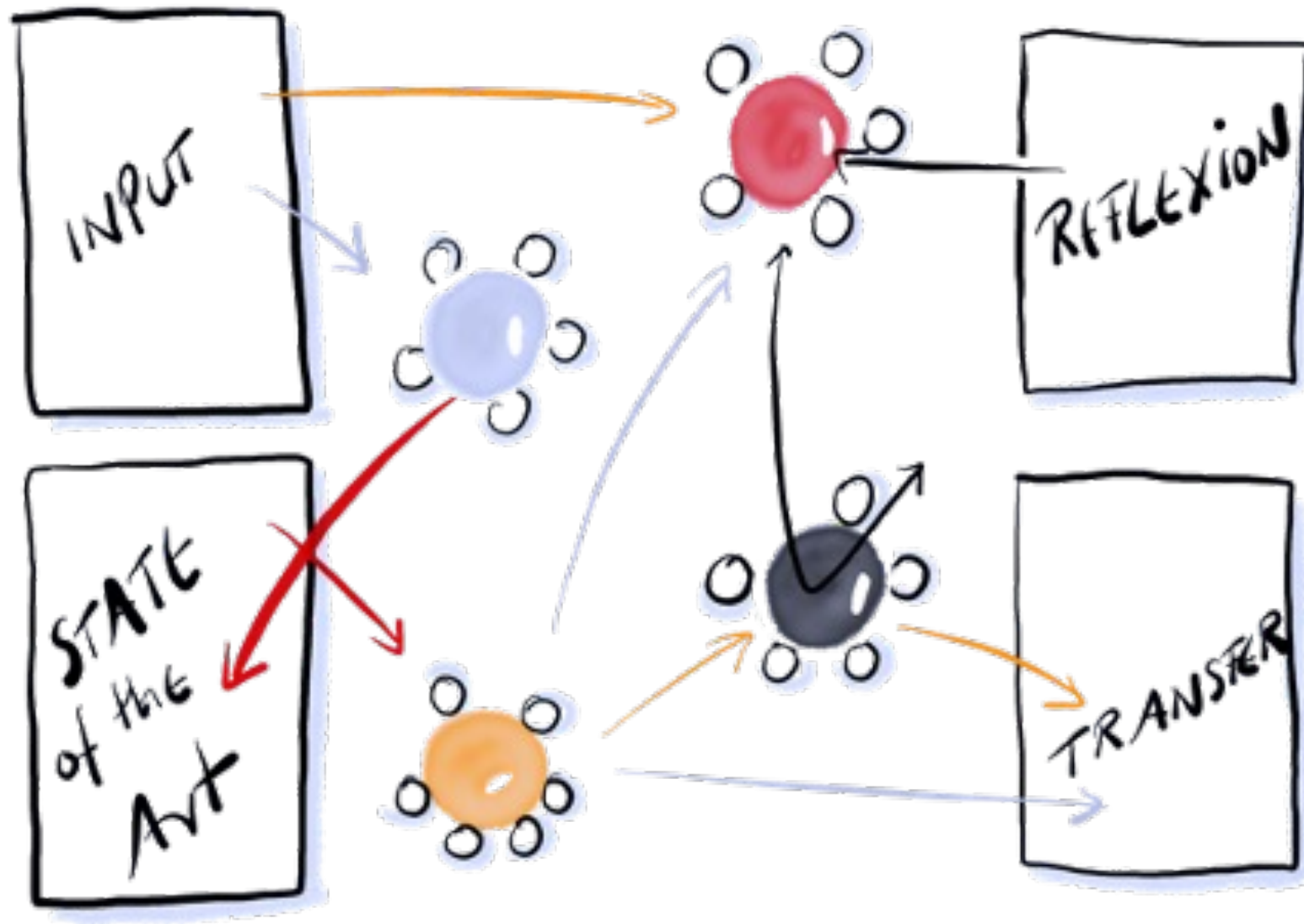
... um ausprobieren und daraus lernen zu können?

... für Strukturen und Rahmenbedingungen und wir kommen wir zu solchen?

... für eine Feedback – und Fehlerkultur, die uns hilft?

... was beim Gelingen hilft?

Spielfeld 3



RUNDE 1

Kurze Vorstellung – Wer ist in der Runde? (3'/Person)

Was betrifft / interessiert mich am Thema dieses Spielfelds?

Gibt es Anliegen oder ein Problem, das ich lösen möchte / muss?

Wählt als Runde praktische Fallbeispiele als Handlungsrahmen.

Einbezug der "Kundschaften"
in die Angebotsgestaltung

Spielfeld 1

Was brauchen wir für Prozesse, ...

... die praxispraktisch sind und qua hohe Abstützung
aller Anspruchsgruppen zu hoher Qualität führen?

... angepasst ist an den wissenschaftlichen State-of-the-Art UND
die jeweils aktuelle Praxis?

Wie stellen wir sicher, dass beide repräsentiert sind?

Handlungs- und Entscheidungsräume
- Abgeben und Annehmen von Verantwortung

Spielfeld 2

Was brauchen wir ...

... für Räume und Rähmen, die erlauben / helfen,
adaptiv, adäquat und agil zu agieren?

... für eine gemeinsame Haltung?

... was beim Gelingen hilft?

Iteratives Arbeiten inmitten von stetigen Veränderungen:
Experimentieren, Arbeiten mit Zwischenprodukten, «einfach machen»

Was brauchen wir ...

... für Strukturen und Rahmenbedingungen und wir kommen wir zu solchen?

... für eine Feedback – und Fehlerkultur, die uns hilft?

... um ausprobieren und daraus lernen zu können?

... was beim Gelingen hilft? Spielfeld 3



RUNDE 2

Erkenntnisse aus Runde 1 – hört zu und berichtet, «listen, don't judge» (2'/Person)

Einbezug der "Kundschaften"
in die Angebotsgestaltung

Spielfeld 1

Was brauchen wir für Prozesse, ...

... die praxispraktisch sind und qua hohe Abstützung
aller Anspruchsgruppen zu hoher Qualität führen?

... angepasst ist an den wissenschaftlichen State-of-the-Art UND
die jeweils aktuelle Praxis?

Wie stellen wir sicher, dass beide repräsentiert sind?

Handlungs- und Entscheidungsräume
- Abgeben und Annehmen von Verantwortung

Spielfeld 2

Was brauchen wir ...

... für Räume und Rähmen, die erlauben / helfen,
adaptiv, adäquat und agil zu agieren?

... für eine gemeinsame Haltung?

... was beim Gelingen hilft?

Iteratives Arbeiten inmitten von stetigen Veränderungen:
Experimentieren, Arbeiten mit Zwischenprodukten, «einfach machen»

Was brauchen wir ...

... für Strukturen und Rahmenbedingungen und wir kommen wir zu solchen?

... für eine Feedback – und Fehlerkultur, die uns hilft?

... um ausprobieren und daraus lernen zu können?

... was beim Gelingen hilft? Spielfeld 3



PERLENLESE...

