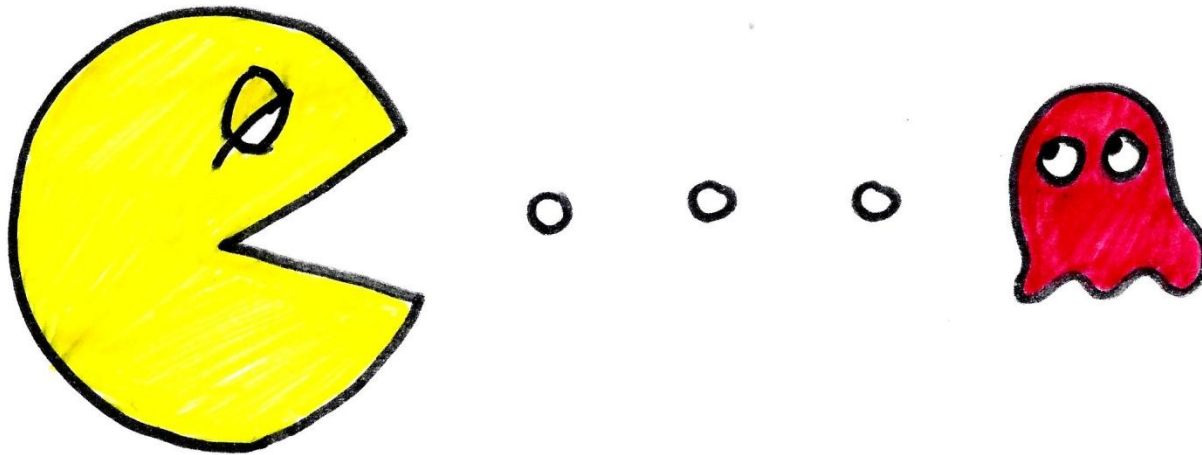


Klinik digital - Mitarbeiter analog?

Mit Kultur 4.0 auf Erfolgskurs





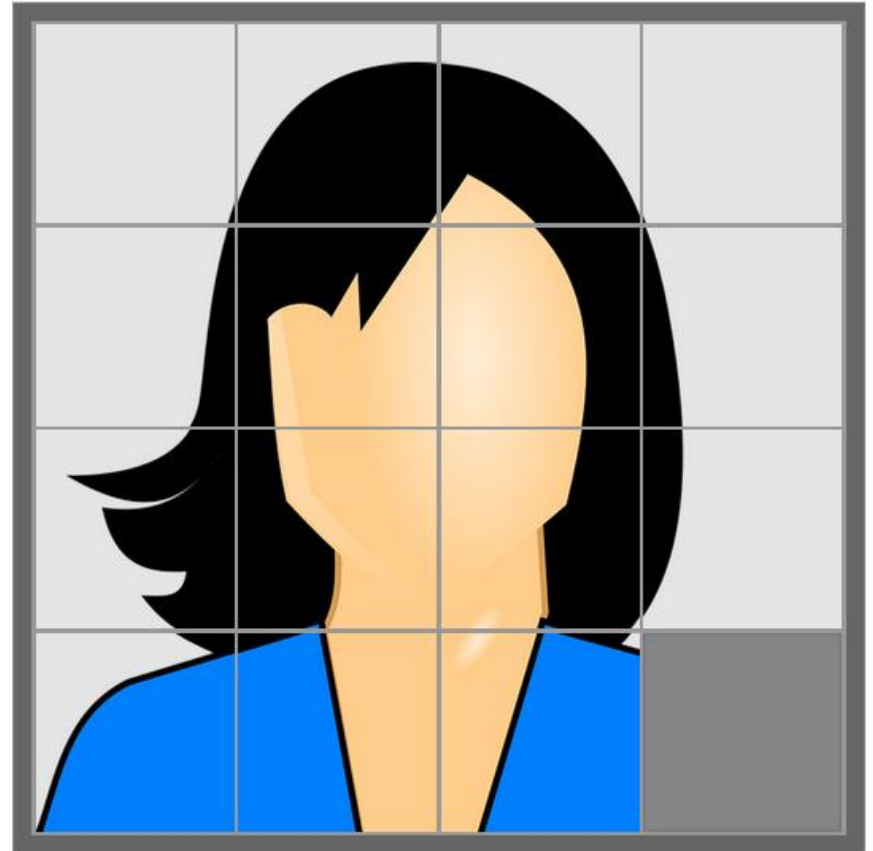
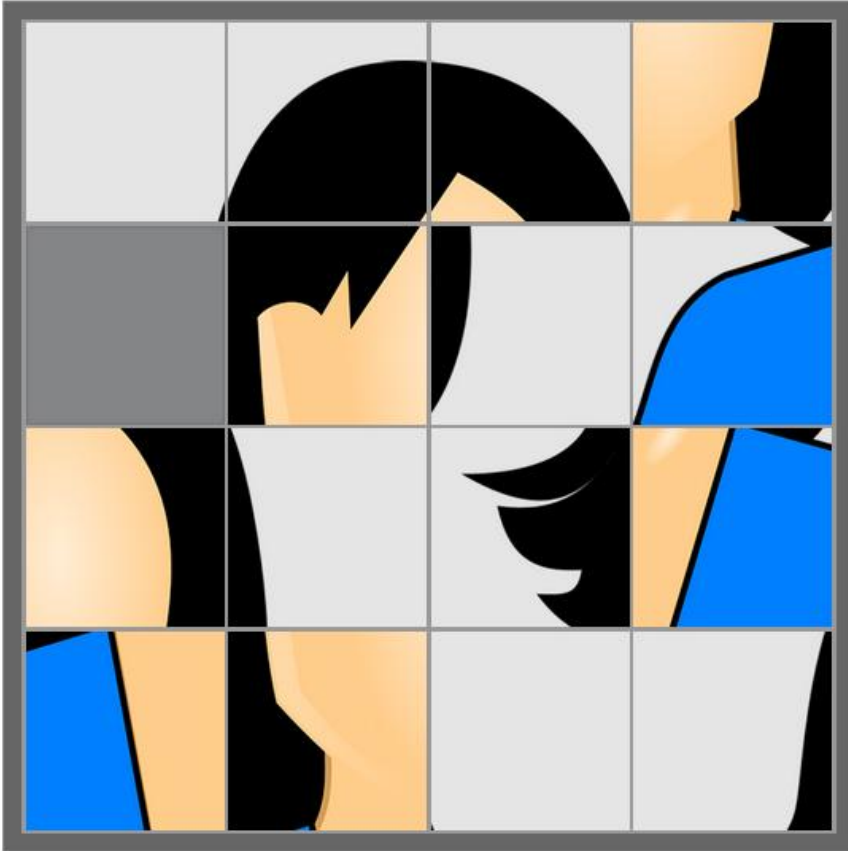
„culture eats strategy for breakfast“

Peter Drucker

Wovon ich Ihnen heute berichten will...

1. **Der analoge Mensch in einer digitalen Welt**
Das Wesen von Informationsverarbeitung, Denken und Lernen
2. Unser Mindset bestimmt unsere Kultur
Das Gewohnheitstier an den Grenzen seines Denken (am Tellerrand)
3. Reset Mindset = Chance auf Kulturwandel

analog



Tobias Bartel
Training & Beratung

digital



MeMO MaSTeRS

Deutsche Gedächtnismeisterschaften & German Memo Open | MEMO MASTERS is accredited by the World Memory Sports Council





Tobias Bartel

- Change / Mindset und Kultur / Innovationsmanagement
- Mnemonik / Umgang mit Komplexität / Vernetztes Denken
- Marken- und Produktkommunikation



www.tobias-bartel.com

Ausbildung

S1-Offizier Dezernate Kommunikation, Information & Medien; BMVg.
Studium Allgem. Rhetorik, EKW, Linguistik; Universität Tübingen.

Qualifikation

Mitgründer & ehem. Geschäftsführer, Medien/ Gesundheit
Gesellschafter & GmbH-Geschäftsführer, Beratung/ Gesundheit

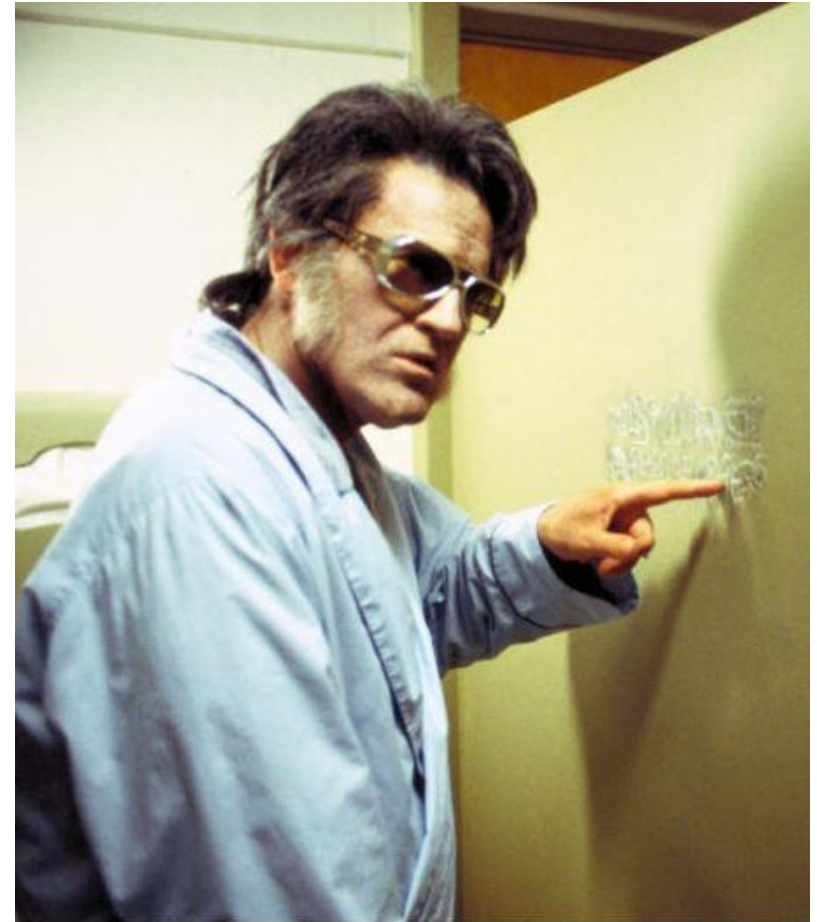
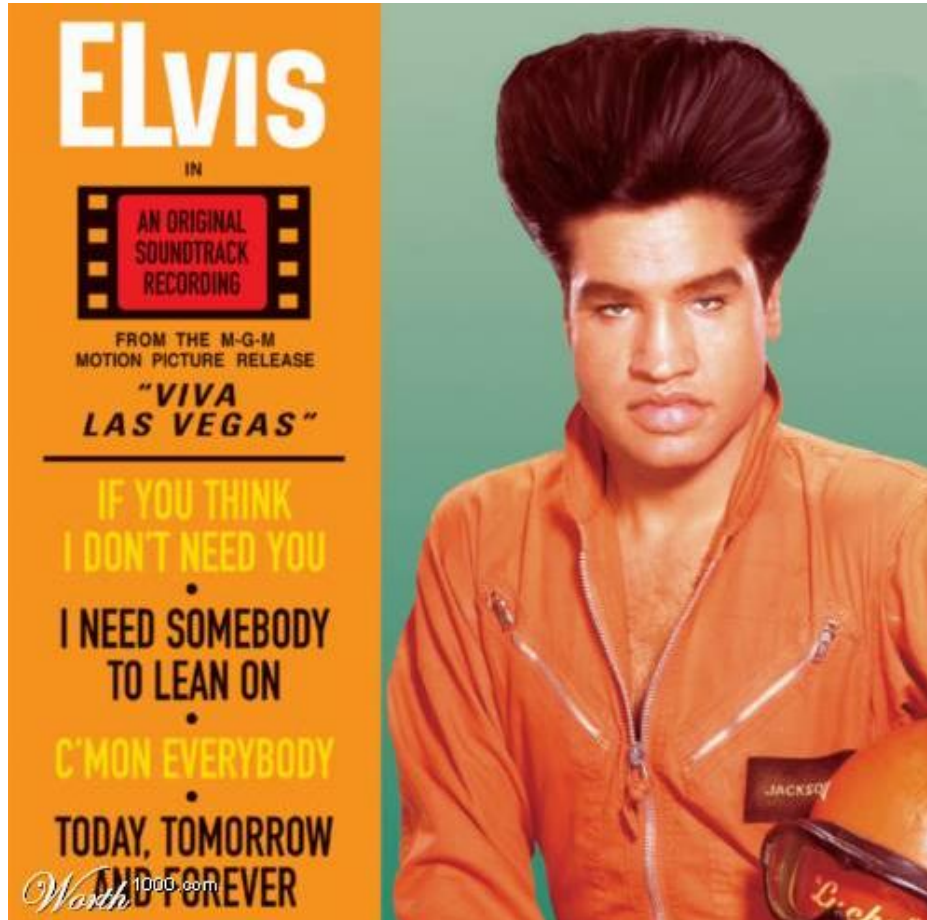
Beruf

Lehrbeauftragter an diversen Hochschulen.
Seit >10 Jahren Berater, Themen: Change, Kultur, Innovation



1 4 9 1 6 2 5 3 6 4 9 6 4 8 1 1 0 0

Analoge Informationsverarbeitung – funktioniert bestens.



Digitale Informationsverarbeitung – funktioniert nicht so gut.

1 4 9 1 6 5 2 3 9 4 6 6 4 8 1 1 0 0

digital / analog

1 4 9 1 6 5 2 3 9 4 6 6 4 8 1 1 0 0 <-?!?!->



Speicherplatz max. ca. 1 KB

Speicherplatz min. ca. 1 MB



„Blitz-Richtig-Entscheider“

Gemeinsamkeit der Entscheidungen
unserer Vorfahren: **digital**.

- **fight or flight**
- **rechts oder links**
- **ja oder nein**



„The Mother of Projektmanagement“

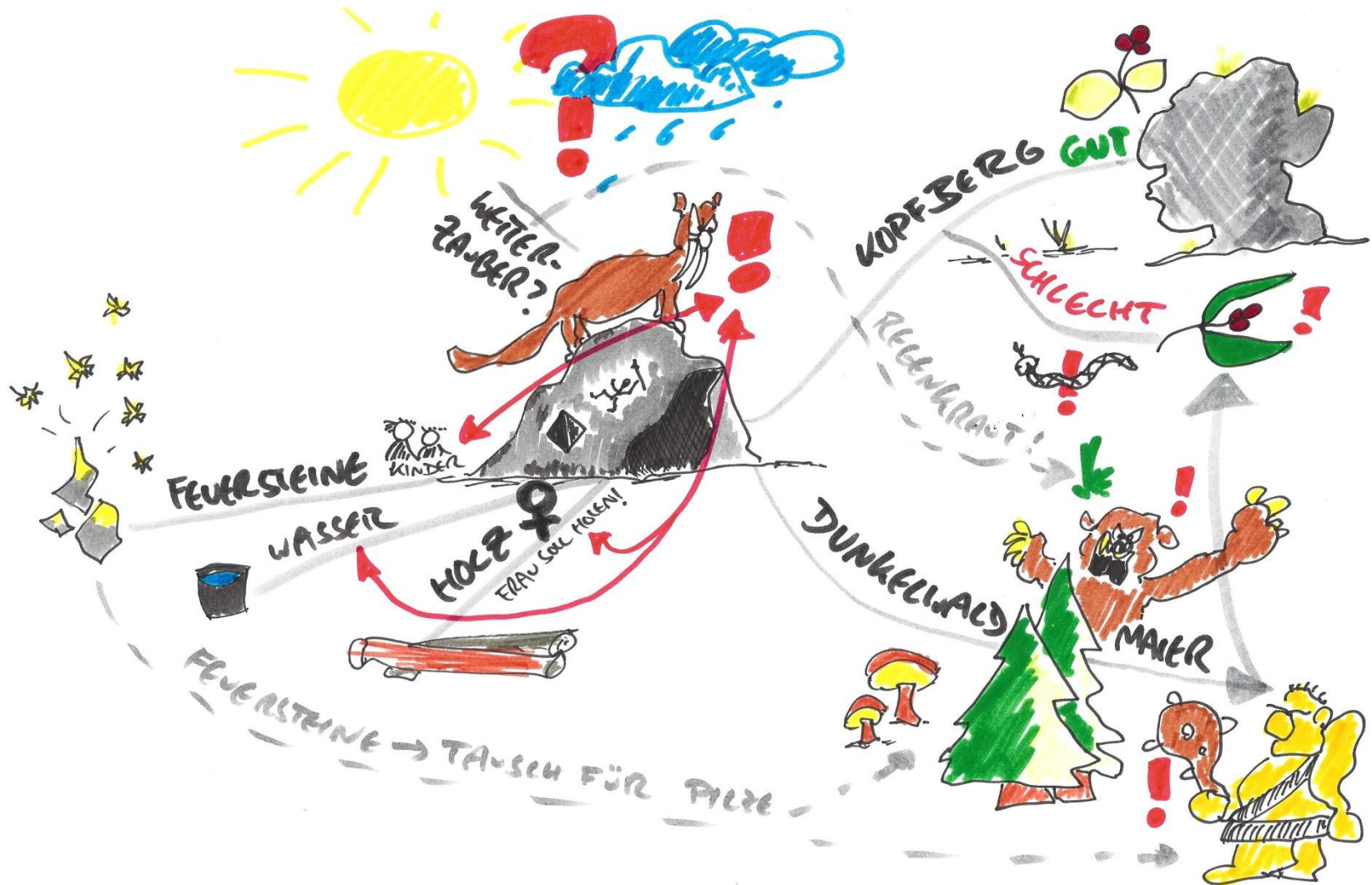
Gemeinsamkeit der Informationswelt
unserer Vorfahren: **analog**.

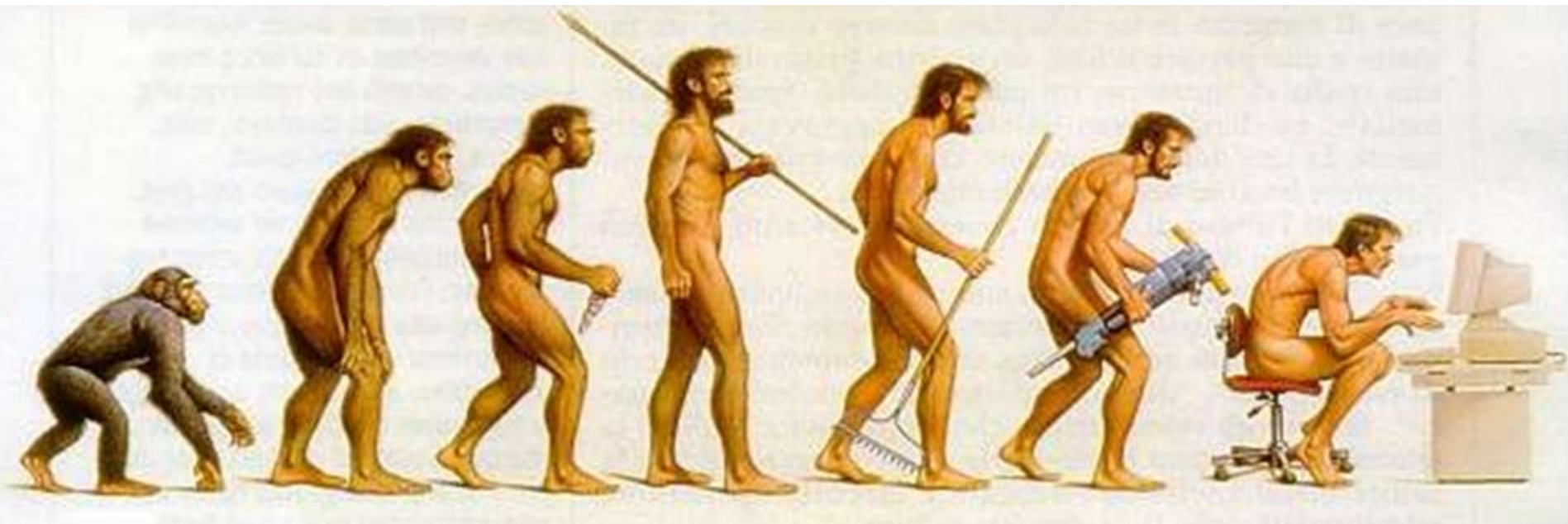
- **bildhaft**
- **synästhetisch**
- **komplex**
- **dynamisch**
- **emotional**

To-Do-Liste von Rulamann für Montag, ca. 10.000 v. C. – mit der er nicht überlebt hätte.

1. ~~Wasser holen, Obacht vor Smilodon!~~
2. Kinder sollen Feuersteine vor Höhle suchen, Vorsicht vor Smilodon.
1. Höhlenzeichnung anfertigen, Götter milde stimmen.
2. siehe oben.
3. Busch mit roten Beeren Richtung „Kopfberg“ suchen, hier Vorsicht vor Treibsand, und an Kreuzung links, rechts: Busch mit roten Beeren von denen man kotzen muss, Blatt ist länglicher und dunkleres Grün. Achtung: viele Kreuzottern.
4. Wenn Feuerholz aus, Frau schicken Holz holen, Vorsicht vor Smilodon!
5. Dann: gucken ob Frau sich freut, wenn lächelt: kuscheln!
6. Speerspitzen erneuern, Mist: nicht dran gedacht: ergänze Punkt 2.: Kinder sollen vor Höhle Feuersteinspitzen suchen! Vorsicht vor Smilodon. Besser auch: als erstes Götter milde stimmen.
7. Gucken wie's Wetter wird, ggf. kleinen Wetterzauber veranstalten.
8. Dran denken: falls es sehr heiß ist, und Wetterzauber etc. nötig – von unterwegs ausreichend Regenkraut mitbringen, für Regentanz.
9. Frau sagt die Pilze seien alle: also, von unterwegs Pilze mitbringen = anderen Weg zum „Kopfberg“ nehmen, durch „Dunkelwald“. Hier auf Bären achten und unbedingt schwarzen Amulettstein zum Schutz mitnehmen.
10. Wenn es doch zu heiß war in letzter Zeit = keine Pilze. Dann Feuersteine mitnehmen, und mit dem Idioten vom Maier-Clan gegen Trockenpilze tauschen. Hier Obacht: der Kleine von Maiers haut gerne von hinten mit der Keule auf Kopf. Nie dem Kleinen den Rücken zudrehen!
11. Haben Kinder schon genug Feuersteine gesammelt? Muss jetzt los!
12. Maier fragen, ob er auch noch welche von den lustigen Pilzen hat, von denen man immer so kichern muss.
13. Wo hatte ich den verdammten Amulettstein hingelegt?
14. ...

Denkweise von Rulamann, für Montag, ca. 10.000 v. C. – mit der er überlebt hat.





Die Informations- und Projektwelt wurde digital.

Unser Gehirn ist der genialste Computer der Welt.

Allerdings denken wir eher analog; „digitale Formate“ müssen konvertiert werden.

→ Die Schnittstellen zur digitalen Welt müssen gehirnfreundlich gestaltet sein!

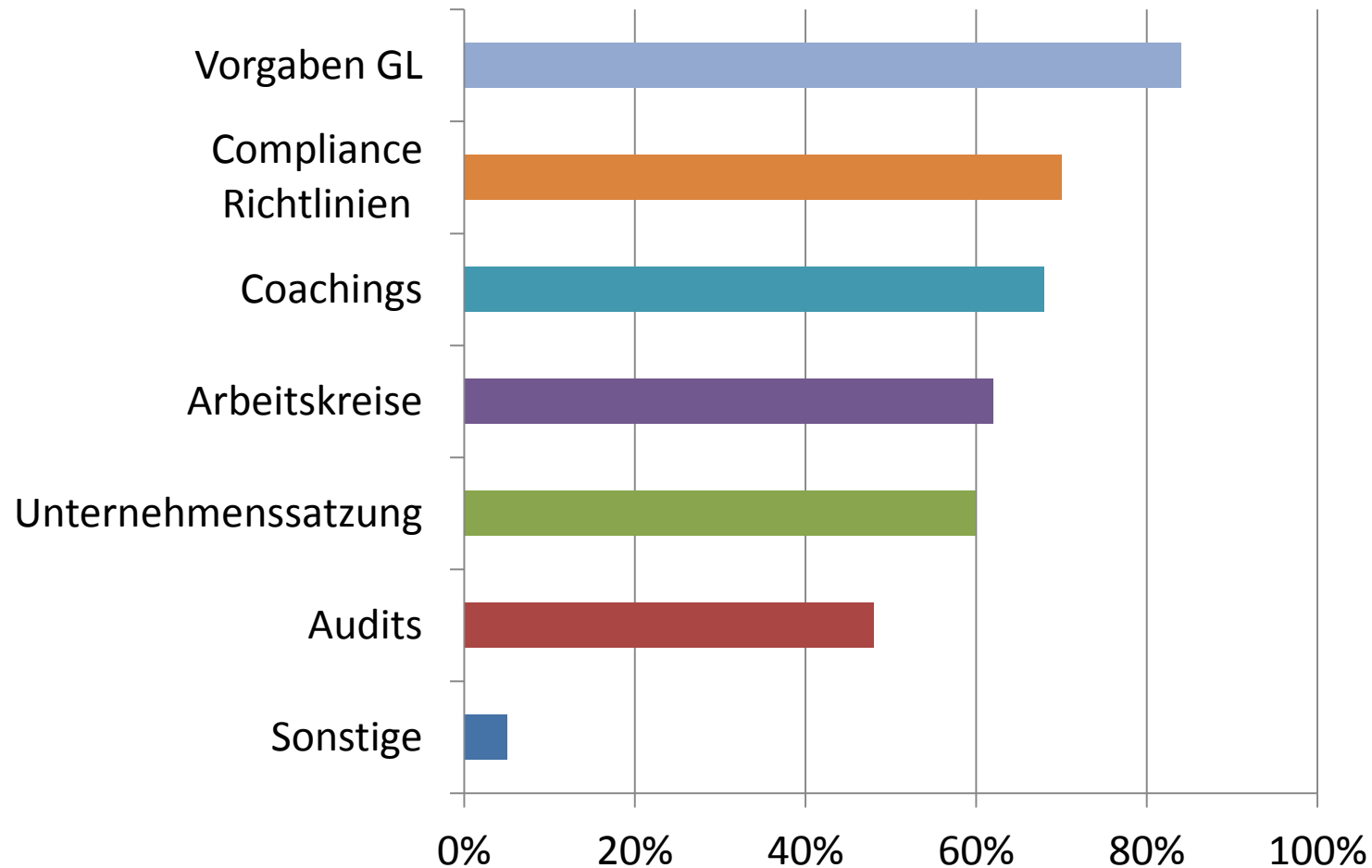


Wir fühlen uns oft überfordert / sind frustriert.

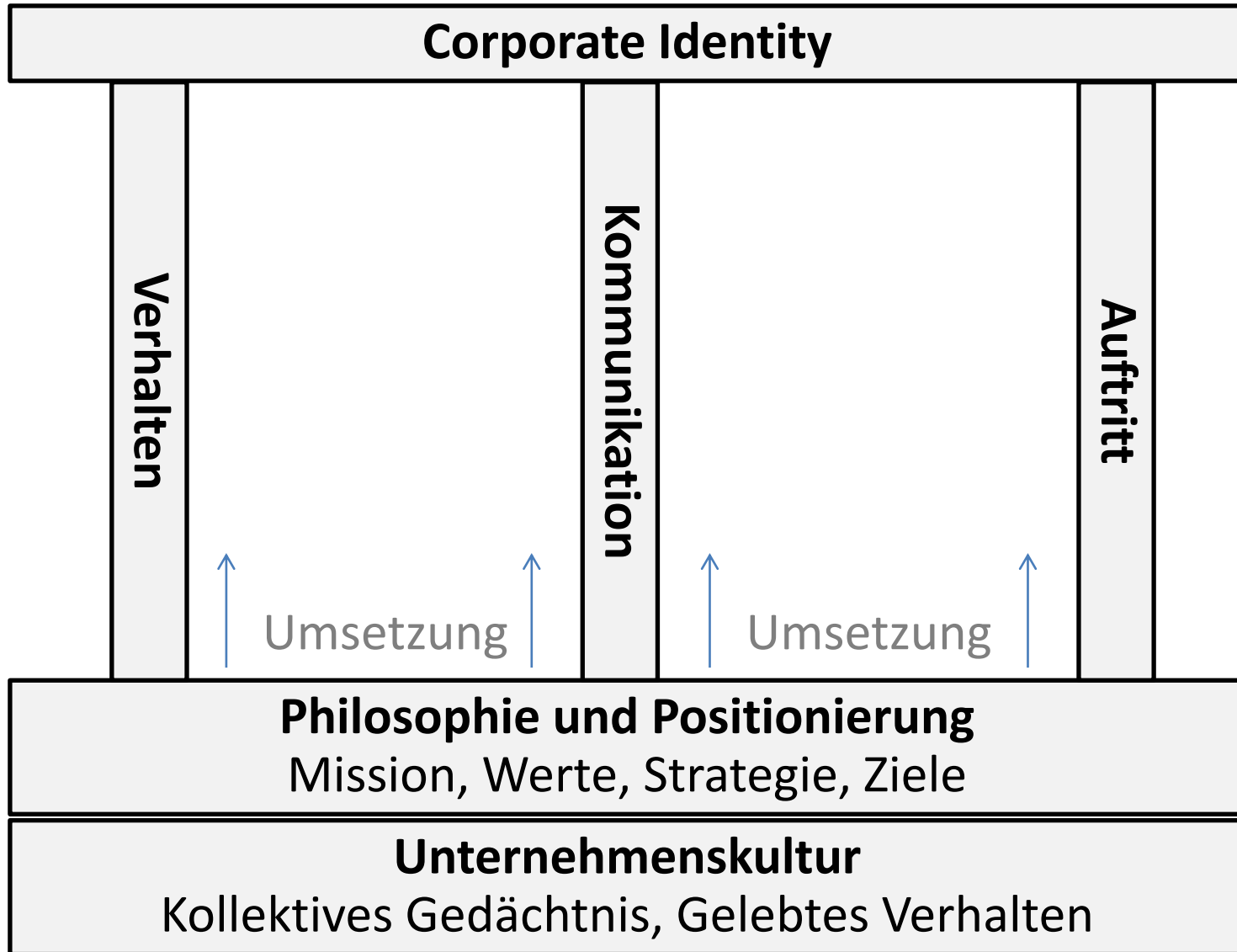
- Ersticken im Zahlen-Daten-Fakten-Dschungel
... statt **Leidenschaft**
- Zahlen-Daten-Fakten-Kult
... statt **Potentialentfaltung**
- Ego- und Einzelkämpferkultur
... statt **Spaß bei der Arbeit**

- Reformmüdigkeit und Kollektive Erschöpfung („Heutzutage... man muss ja... geht ja nicht anders...“) ... statt Lust auf **Aufbruch und Wandel**.

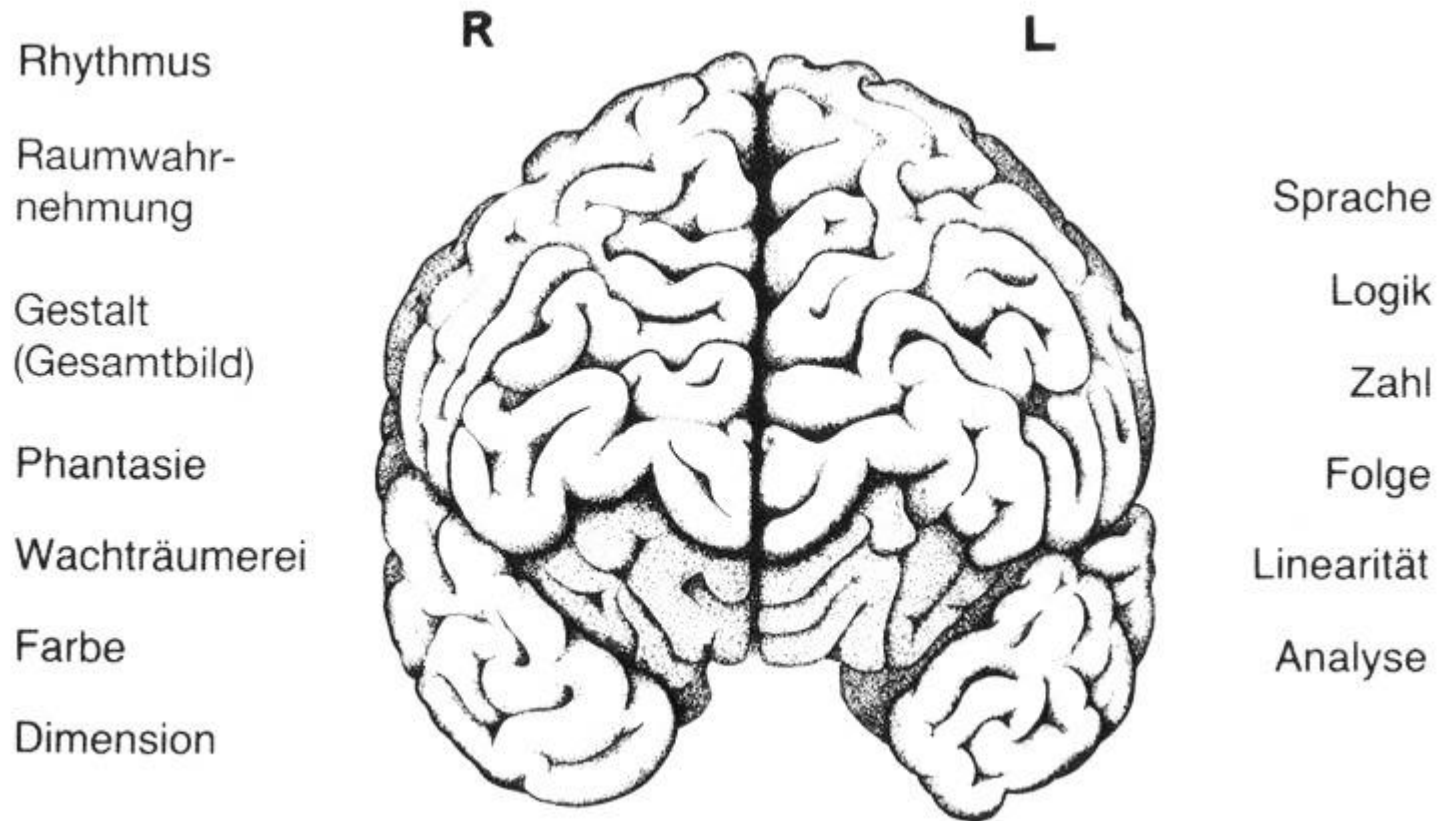
Instrumente zur Verankerung/ Entwicklung der Unternehmenskultur



IMAGE



Hemisphärenmodell nach Sperry (Nobelpreis für Medizin 1981)




Ein Bild sagt mehr als 1000 Worte.

Ein Zweibein sitzt auf einem Vierbein an einem Dreibein und hat ein Einbein in der Hand. Da kommt ein Vierbein und nimmt dem Zweibein auf dem Vierbein am Dreibein das Einbein weg.

Vera F. Birkenbihl



Beispiele für Konvertierung digital/ analog (hier: Emblem)

Sachverhalt	Emblem
<p>„Mitternachtsformel“</p> $x_{1/2} = \frac{-b \pm \sqrt{b^2 - 4ac}}{2a}$	<p>(Chart)</p>
<p>Fettlöslichen Vitamine A, D, E, K</p>	
<p>Eine Verfügung ist im Straf- und Zivilrecht jedes Rechtsgeschäft, durch das unmittelbar auf ein bestimmtes Recht eingewirkt wird oder eingewirkt werden soll. Verfügungen heben Rechte auf, übertragen oder belasten diese, oder verändern sie inhaltlich.</p>	<p>Hochzeitsnacht-Theorie: Nach der Hochzeitsfeier <i>hebt</i> der Bräutigam die Braut auf (<i>Aufhebung</i>), <i>trägt</i> sie <i>über</i> die Schwelle (<i>Übertragung</i>), worauf diese im Bett von ihm <i>belastet</i> (<i>Belastung</i>) und – wer weiß? – vielleicht sogar <i>inhaltlich verändert</i> wird (<i>inhaltliche Veränderung</i>).</p>

Experiment zur Rezeption der Informationstiefe b/bw

Gruppe 1: Wie viel Begriffe sind **GROß/ klein** geschrieben?

Gruppe 2: Wie viel Begriffe sind **Verben/ Substantive**?

Gruppe 3: Wie viel Begriffe würden Sie als „**belebt**“/ „**unbelebt**“ bezeichnen?

Rezeption nach Informationstiefe b/bw

schlagen

GRAS

leuchten

auge

RIESELN

laufen

BLUT

STEIN

fall

BEZAHLEN

ATMEN

auto

biene

LIEBEN

wolke

TRINKEN

sehen

buch

wasser

KLAGEN

feuer

KNOCHEN

essen

HAMMER

meer

rollen

EISEN

denken

AKTE

schreiben

Experiment zur Rezeption der Informationstiefe b/bw

Gruppe 1: max. 10% wird erinnert.

Entscheidungskriterien extrem logisch (nur Linkshirn).
= kaum Interaktion, aktivierte Vernetzungen.

Gruppe 2: max. 20% werden erinnert.

Entscheidungskriterien logisch (fast nur Linkshirn).
= wenig Interaktion, aktivierte Vernetzungen.

Gruppe 3: > 50% werden erinnert.

Entscheidungskriterien unlogisch, subjektiv (auch Rechtshirn aktiv).
= hohes Maß an Interaktion und aktivierten Vernetzungen.

Der Zugang zur digitalen Welt muss analog gestaltet sein.

- Anschaulichkeit, Emotion und Sinnlichkeit
 - Interaktion und Dialog
 - Vision und Ziele

Wovon ich Ihnen heute berichten will...

1. Der analoge Mensch in einer digitalen Welt
Das Wesen von Informationsverarbeitung, Denken und Lernen
2. **Unser Mindset bestimmt unsere Kultur**
Das Gewohnheitstier an den Grenzen seines Denken (am Tellerrand)
3. Reset Mindset = Chance auf Kulturwandel



**PARIS
IN THE
THE SPRING**

Vervollständigen Sie...



1, 3, 5

2, 4, ?



Im März...

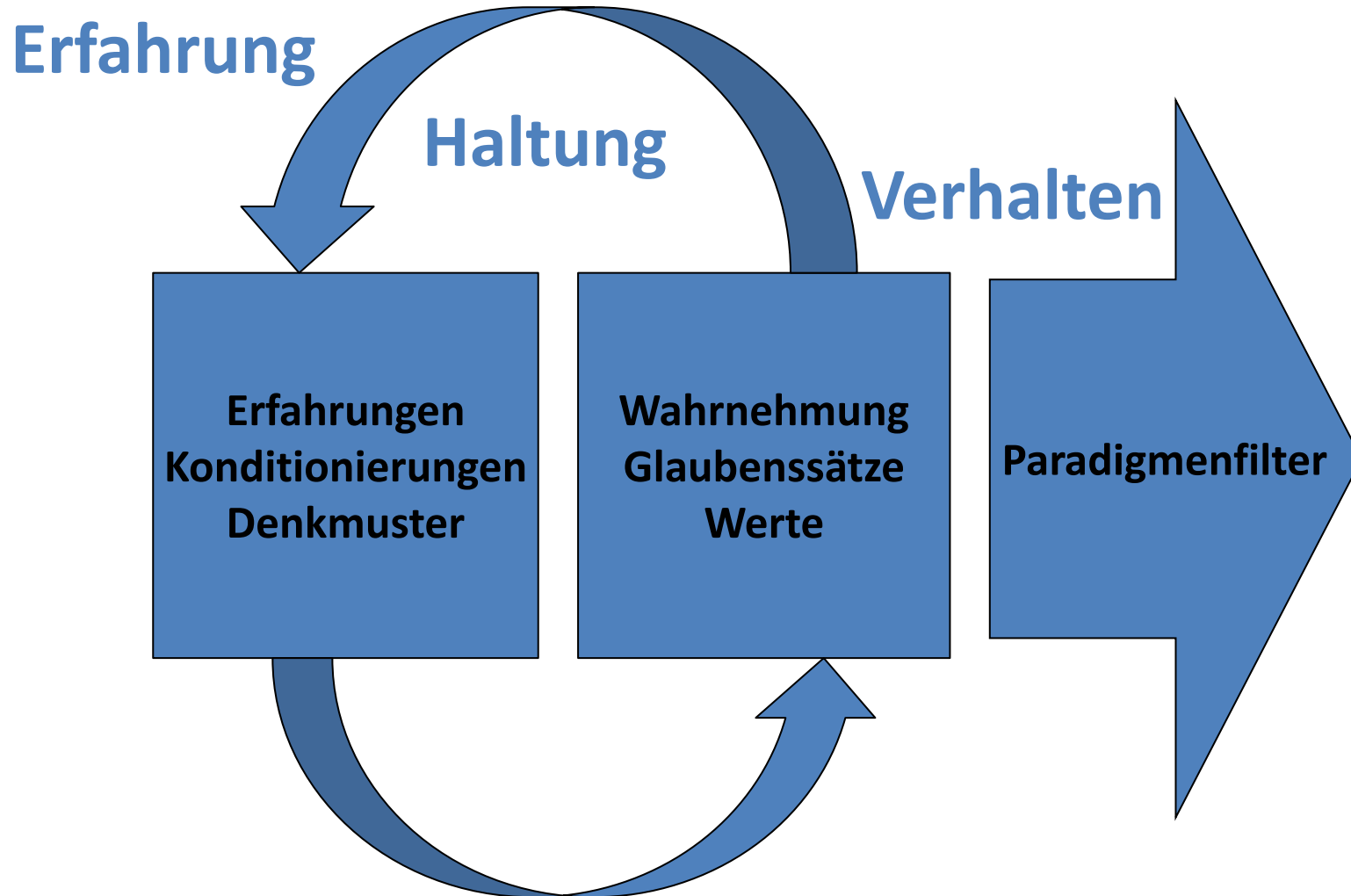


Im November...

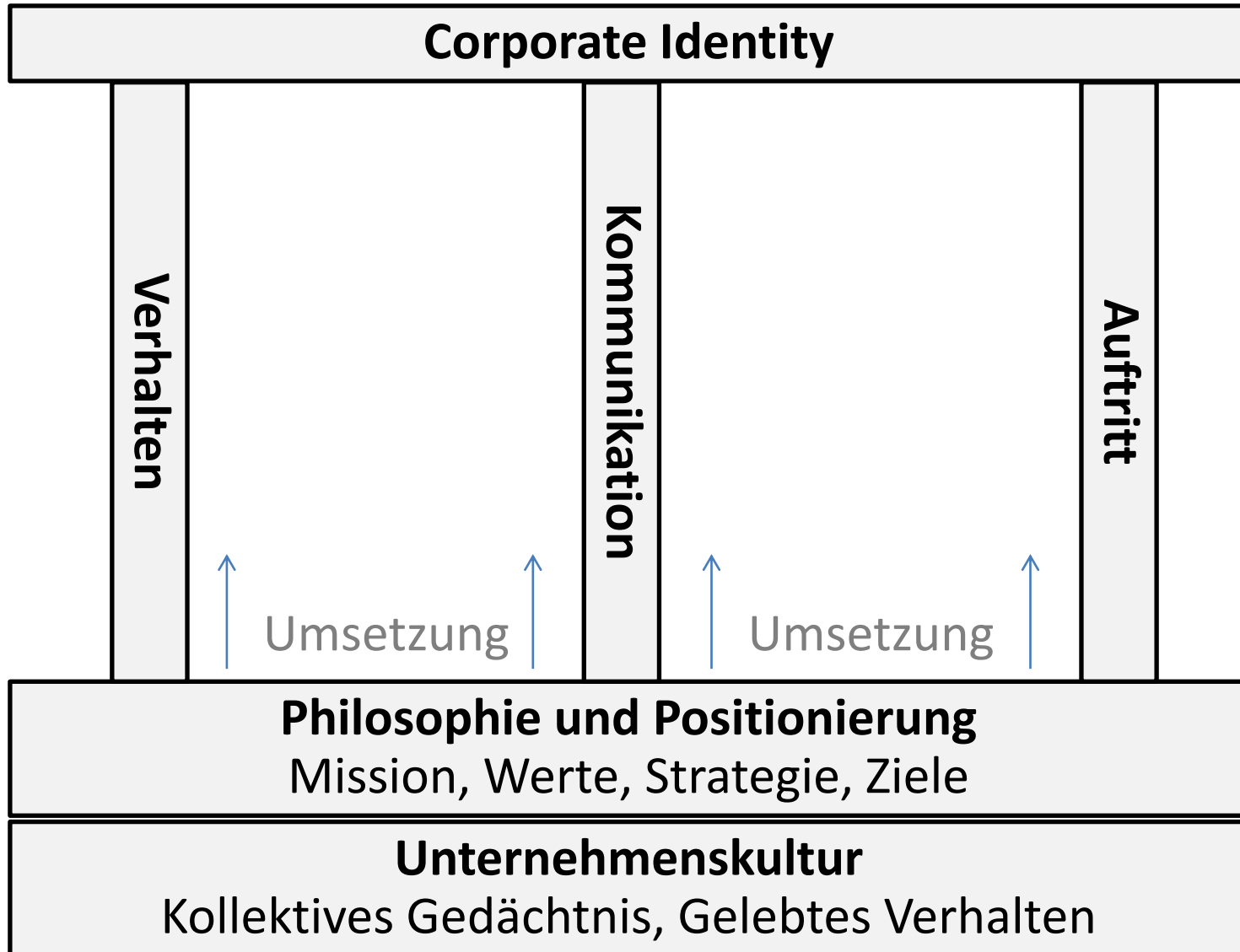
Schauen Sie bitte 15 Sekunden auf den Punkt auf der Nase (links). Dann auf das leere Feld (rechts).



Wir stehen uns oft selbst im Weg



IMAGE



Kopfsache Ja-, Nein- und Jein-Kunden

JA-KUNDEN	NEIN-KUNDEN	JEIN-KUNDEN
Geschätzt: 1-5%	Geschätzt: 30-50%	Geschätzt: 40-60%
Tatsächlich: 1-5%	Tatsächlich: < 10%	Tatsächlich: 80-90%

Wollen Sie in negativen „self fulfilling prophecies“ bleiben?



Oder positive Muster leben?



Pygmalion-Effekt (Rosenthal / Jacobsen)



Alles eine Frage der Perspektive!



Alles eine Frage der Perspektive!

**Was hindert mich daran
Sport zu machen?**



Ich bin müde...

Es regnet, joggen ist nicht...

Mit Kindern geht das nicht...

→ Probleme

**Was fördert meinen
Sport(sgeist)?**



Ich will frisch werden...

Trainingsplan ist Trainingsplan,
außerdem tu ich was für meine
Abwehrkräfte...

Alle machen mit!

→ Lösungen

Wovon ich Ihnen heute berichten will...

1. Der analoge Mensch in einer digitalen Welt
Das Wesen von Informationsverarbeitung, Denken und Lernen
2. Unser Mindset bestimmt unsere Kultur
Das Gewohnheitstier an den Grenzen seines Denken (am Tellerrand)
3. **Reset Mindset = Chance auf Kulturwandel**

Grenzen gibt es nur im Kopf!

Student Progress.



Before Instruction



After 6 weeks of instruction



After 16 weeks of instruction

Schüler zwischen 8 und 88 Jahren, die nach Eigenauskunft nicht zeichnen können, fertigen mit ca. 2-4h wöchentlicher Übung nach der Methode „Betty Edwards“ rasch typische Ergebnisse an.



1997 wurde der erste Harry Potter Band von J. K. Rowling (geb. 31.07.1965) mit einer Auflage von 500 Exemplaren veröffentlicht.



Der Apotheker John S. Pemberton patentierte das Getränk im Juni 1887. Er war damals 56 Jahre alt.

Not-Re-Framing Mindset

= Keine Chance auf Veränderung

- **Rechthaberei und Killerphrasen**
- **Kopflastigkeit**
- **Sammelwut von Information zur Entscheidungsgrundlage**
- **Ja-Amen-Kultur**
- **Fehlerangst und Schwarzes-Peter-Prinzip**

Re-Framing Mindset = Chance auf Veränderung

- Mut zum Perspektivenwechsel
- Vertrauen und Zutrauen
- Ausprobieren – gelebte Fehlerkultur



AVANCE
moving forward

Implementierung Kultur 4.0 u.a. bei:





Tobias Bartel

„Ambition is a dream with a V8 engine“ Elvis A. Presley

innovativ. begeistertnd. einprägsam.



YouTube

XING

- Innovationsmanagement / Mindset und Kultur
- Mnemonik / Umgang mit Komplexität / Vernetztes Denken
- Marken- und Produktkommunikation

www.tobias-bartel.com

www.avancegroup.eu