

# Klarheit über Entscheidungen

- Ziele definieren
- Verständnis fördern
- Alternativen durchdenken
- Missverständnisse vermeiden

„Ermöglicht es, gute Entscheidungen zu treffen - alleine und mit anderen gemeinsam.“

\_\_Armin Berger, 3pc, Founder & Managing Director

„Macht einem klar, was noch unklar ist; diese blinden Flecken sind oft sehr überraschend.“

\_\_Torben Bengtson, Scrum Master & Agile Coach

„Fördert teilweise verlernte Fähigkeiten wie Zuhören und Fragenstellen neu zu entdecken.“

\_\_Kai Nowosel, Accenture, Chief Procurement Officer

„Eine sehr klare und pragmatische Anleitung, wie man vorgehen kann - und es auch tun sollte.“

\_\_Mirco Caspar, Mister Spex, Managing Director



## Ziel & Nutzen

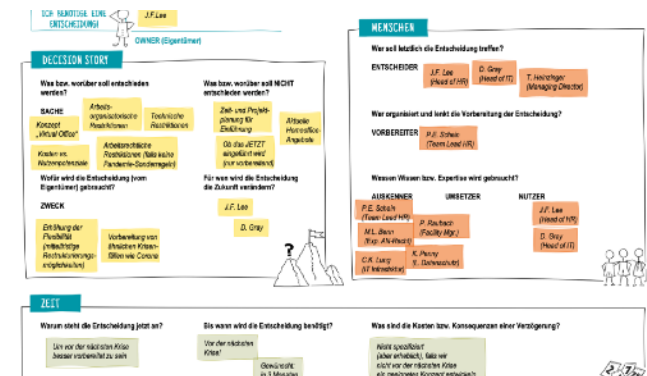
Teilnehmende lernen eine visuelle Methode, die hilft, Entscheidungsbedarfe (Ziele) präzise zu formulieren, v.a.

- Wer benötigt die Entscheidung?
- Was genau soll entschieden werden?
- Was genau wird dadurch bezweckt?

Die Fragen sind nicht neu, aber der Weg zu den Antworten ist es: effektiv, kooperativ, motivierend!

## Wer sollte teilnehmen?

Alle, die Klarheit bei Zielen/Entscheidungsbedarfen benötigen: Projektmanager, Führungskräfte/Manager, (Agile) Projektteams, (Agile) Coaches, Consultants ...



## Agenda

10:00-12:30 Uhr

- Ein Ziel ist ein Ziel ist ein Ziel (Impulsvortrag)
- Aufbau des Decision Canvas (Methodeneinführung)
- Decision Canvas live erleben (Übung)

13:30-16:30 Uhr

- Decision-Story & Decision-Backlog (Vertiefung)
- Einsatzszenarien und Praxisbeispiele (Diskussion)
- Quick-Wins für gute Entscheidungen

Teilnehmende erhalten ein eBook „Decision Hats - Field Guide“ (128 Seiten), das Hintergründe zur Methodik beschreibt.

## Referierende

Sie lernen direkt von den Erfindern des „Decision Canvas“ und profitieren von jahrelanger Erfahrung mit zahlreichen Beispielen aus vielfältigen Projekten.

### Karen Schmidt



Karen Schmidt ist Beraterin für modernes Management und Sparringspartnerin für Führungskräfte. Mit 20 Jahren Management- und Beratungserfahrung stellt sie die richtigen Fragen, um blinde Flecken zu identifizieren und neue Sichtweisen zu ermöglichen (mehr dazu unter <https://changepunk.com>).

### Prof. Dr. Frank Habermann



Frank Habermann ist Professor für BWL und Experte für Transformations- und Projektmanagement. In seinen Seminaren schlägt er die Brücke zwischen Theorie und Praxis, Moderne und Tradition – und vermittelt wirksame Werkzeuge jenseits aller Hypes und Buzzwords.

Im Duo sind Karen Schmidt und Frank Habermann die Erschaffer der Innovationsgemeinschaft „Over the Fence“, Autoren mehrerer Fachbücher und Urheber von Managementtools, die beim Denken und Entscheiden helfen.

Mehr Info: <https://overthefence.com.de>

## Angebote

### Training

Sie wollen ein Decision-Canvas-Training buchen? Kein Problem: finden Sie zwei gleichgesinnte Personen (aus ihrer Organisation oder anderswoher) und kontaktieren Sie uns. Ab drei Personen organisieren wir ein Seminar nach Ihrer Terminwahl:

- Email: [hello@overthefence.com.de](mailto:hello@overthefence.com.de)
- Telefon: [+49 \(0\)30 2064 8368](tel:+49(0)3020648368)

### Lernwerkstatt

Am wirkungsvollsten ist Lernen immer dann, wenn es im Arbeitskontext geschieht. Wir bieten eine Lernwerkstatt, in der wir genau dies ermöglichen: wir unterstützen Beteiligte, eine aktuelle Herausforderung zu lösen - anhand eines großartigen neuen Tools! Dies kann z.B. eine strategische Entscheidung sein, bei der wir den Decision Canvas nutzen, um Klarheit und gemeinsames Verständnis zu gewinnen. In einer Lernwerkstatt wird nicht nur ein Tool gelernt, sondern es wird praktisch etwas vorgebracht.

### Online, Präsenz, Hybrid

Sie entscheiden, welches Format am besten passt - wir machen es möglich! Die Preise variieren ab Umfang und Format (zur Orientierung: Ganztägiges Online-Training, ab 250 bis 650 EUR/Person).

### Offene Seminare

Gemeinsam mit unseren Partnern bieten wir in unregelmäßigen Abständen öffentliche Seminare an. Termine unter <https://overthefence.com.de/#events>

## Seminar

# Decision Canvas

**Entscheidungen  
effektiv durchdenken**

