

SIMPLICITY SPRINT® CANVAS 1: **START**

Vereinfache in nur 8 Schritten Produkte, Dienstleistungen, Prozesse und Organisationen mit den fünf Prinzipien der Einfachheit.

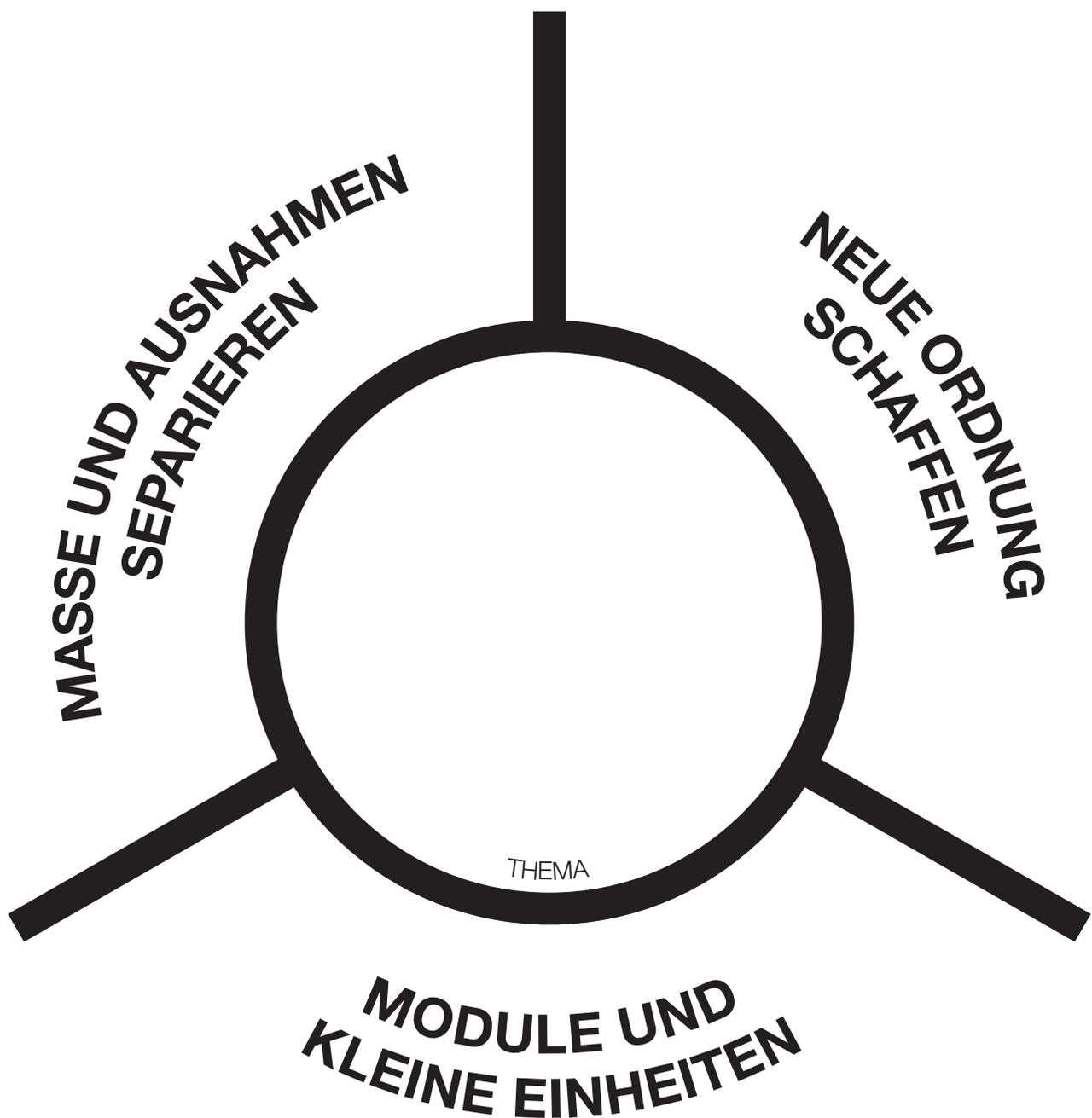
1. WAS: Beantwortet zum Start die Frage: Was soll vereinfacht werden?

- Falls das Thema bereits klar ist: Schreibt es auf.
- Falls das Thema noch offen ist: Macht ein Brainstorming und sammelt Ideen. Alle Ideen werden auf die Canvas geklebt. Diskutiert die Ideen und wählt ein Thema aus.

2. WARUM: Warum soll das vereinfacht werden? Was ist heute zu kompliziert?

3. FÜR WEN: Für wen soll etwas vereinfacht werden? Für uns? Für die Kunden? Für die User? (Achtung: Definiert EINE Zielgruppe)

4. ZIEL: Was ist das Ziel der Vereinfachung? Wie wird die Vereinfachung gemessen? Versucht das Ziel in einer Zahl zu definieren. Z.B. 15% weniger Kundenreklamationen oder 25% weniger Zeit für das Ausfüllen eines Antrags.



SIMPLICITY SPRINT® CANVAS 2: RESTRUKTURIEREN

1. Neue Ordnung schaffen:

- Welche Teilschritte gehören nicht zwingend zusammen?
- Welche Funktionen können neu gruppiert werden?
- Welche Schritte können anders kombiniert werden?

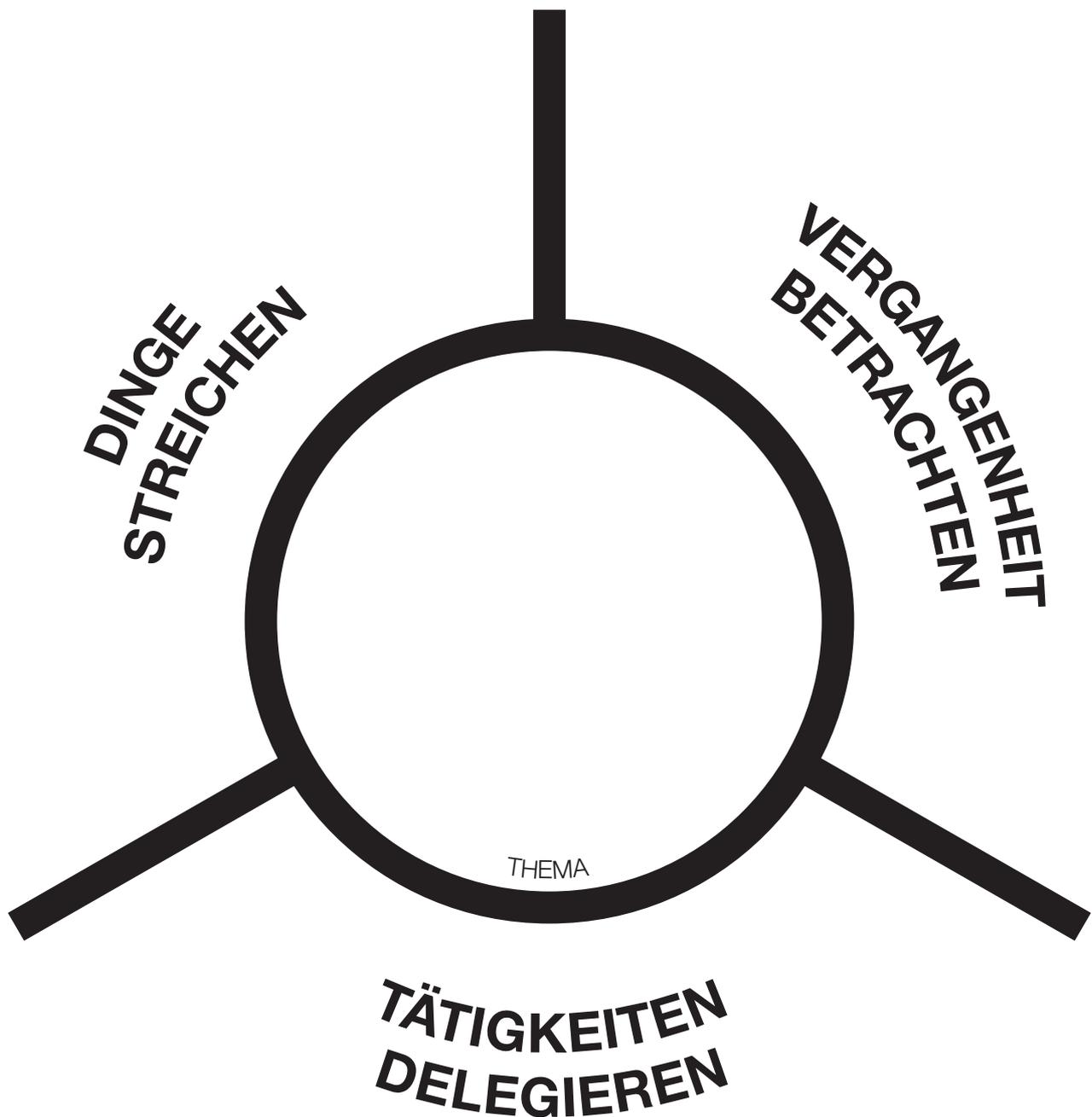
2. Module und kleine Einheiten:

- Welche Einheiten können kombiniert werden?
- Welche Module lassen sich aufteilen?
- Kann es modular gemacht werden?

3. Masse und Ausnahmen separieren:

- Was wird in 80% der Fälle benötigt, was in 20%?
- Welche Verhaltensmuster sind erkennbar?
- Welches ist die häufigste Tätigkeit oder Funktion, was wird nur selten benötigt?

→ Jeder präsentiert seine Ideen der Gruppe und klebt diese an die entsprechende Stelle. Danach kriegt jeder 3 - 5 Klebepunkte und wählt die aus seiner Sicht besten Vereinfachungsideen aus.



SIMPLICITY SPRINT® CANVAS 3: **WEGLASSEN**

1. Vergangenheit betrachten:

- Gibt es Dinge die es nicht mehr unbedingt braucht?
- Was wurde von der Zeit überholt?
- Wie könnte das gleiche Ergebnis sonst noch erreicht werden?

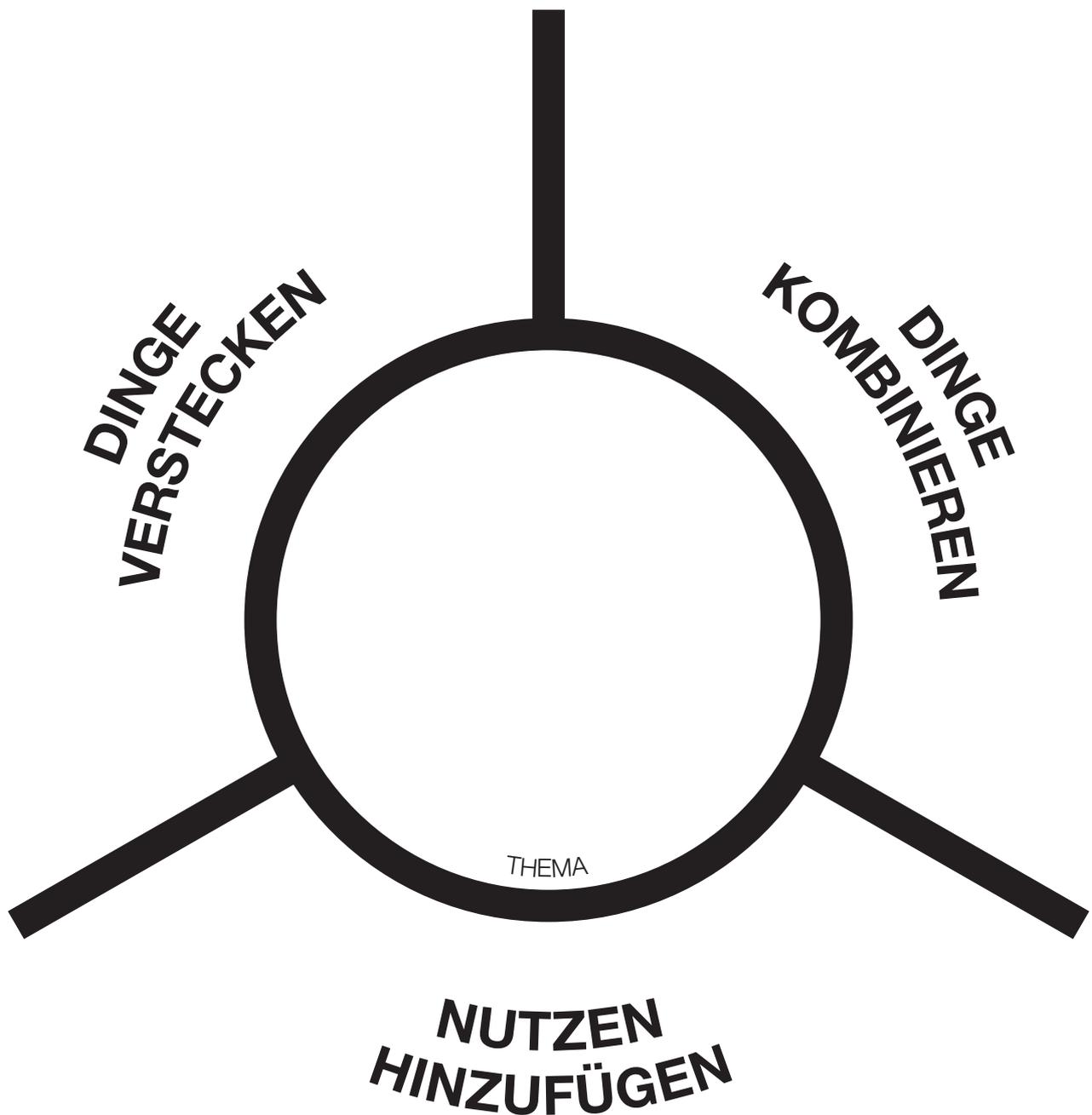
2. Tätigkeiten delegieren

- Welche Dinge könnten die Kunden oder die Lieferanten erledigen?
- Wäre es einfacher, wenn eine andere Abteilung etwas übernehmen würde?
- Wo könnte eine Aufgabe am einfachsten erledigt werden?

3. Dinge streichen:

- Welche Funktion oder welcher Teil hat nur einen sehr kleinen Nutzen?
- Auf was könnte man verzichten?
- Was kostet viel und bringt nur wenig?

→ Jeder präsentiert seine Ideen der Gruppe und klebt diese an die entsprechende Stelle. Danach kriegt jeder 3 - 5 Klebpunkte und wählt die aus seiner Sicht besten Vereinfachungs-ideen aus.



SIMPLICITY SPRINT® CANVAS 4: **ERGÄNZEN**

1. Dinge kombinieren:

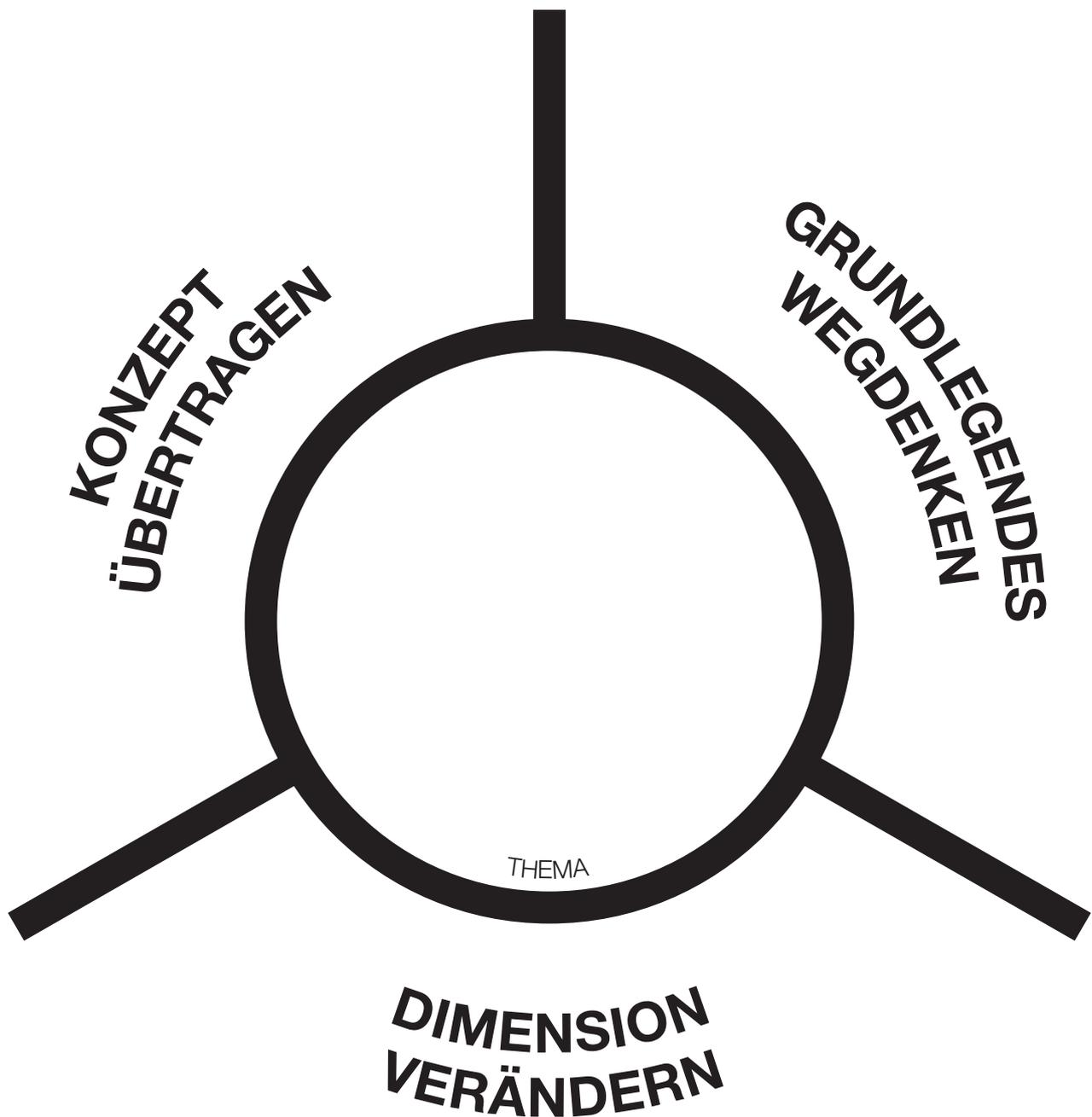
- Welche Funktionen sind zeitlich in der Kombination wichtig?
- Welche neuen Standards haben sich entwickelt und wie sieht die Kombination mit bestehenden Lösungen aus?
- Was muss kombiniert werden, damit der Kunde möglichst wenig Aufwand für die Nutzung hat?

2. Nutzen hinzufügen

- Was fehlt und könnte hinzugefügt werden?
- Welche Fehler passieren immer wieder und was müsste hinzugefügt werden, damit sie nicht mehr auftreten?
- Welche zusätzlichen Funktionen würde die Anwendung vereinfachen?

3. Dinge verstecken:

- Was kann versteckt werden?
 - Was stört am Gesamtbild, das Design und den Überblick?
 - Welche Funktionen und Elemente stehen im Mittelpunkt des Einsatzes und müssen hervorgehoben werden?
- Jeder präsentiert seine Ideen der Gruppe und klebt diese an die entsprechende Stelle. Danach kriegt jeder 3 - 5 Klebepunkte und wählt die aus seiner Sicht besten Vereinfachungs-ideen aus.



SIMPLICITY SPRINT® CANVAS 5: ERSETZEN

1. Grundlegendes wegdenken:

- Könnte ein wichtiger Bestandteil mit etwas anderem ersetzt werden?
- Kann auch ein anderes Material zum Einsatz kommen?
- Was wäre wenn man etwas Elementares einfach weglässt? Wie würde es dann funktionieren?

2. Dimension verändern

- Kann etwas vergrößert oder verkleinert werden?
- Kann es schneller oder langsamer gehen?
- Kann es dicker oder dünner gemacht werden?

3. Konzept übertragen:

- Wie lösen andere Branchen dieses Problem?
- Können wir von den Erfolgsprinzipien anderer profitieren?
- Welche Konzepte gibt es in anderen Branchen, die wir übernehmen können?

→ Jeder präsentiert seine Ideen der Gruppe und klebt diese an die entsprechende Stelle. Danach kriegt jeder 3 - 5 Klebepunkte und wählt die aus seiner Sicht besten Vereinfachungs-ideen aus.

ZEIT (GEFÜHLT) VERKÜRZEN

THEMA

BEKANNTES ÜBERNEHMEN

SIMPLICITY SPRINT® CANVAS 6: WAHRNEHMEN

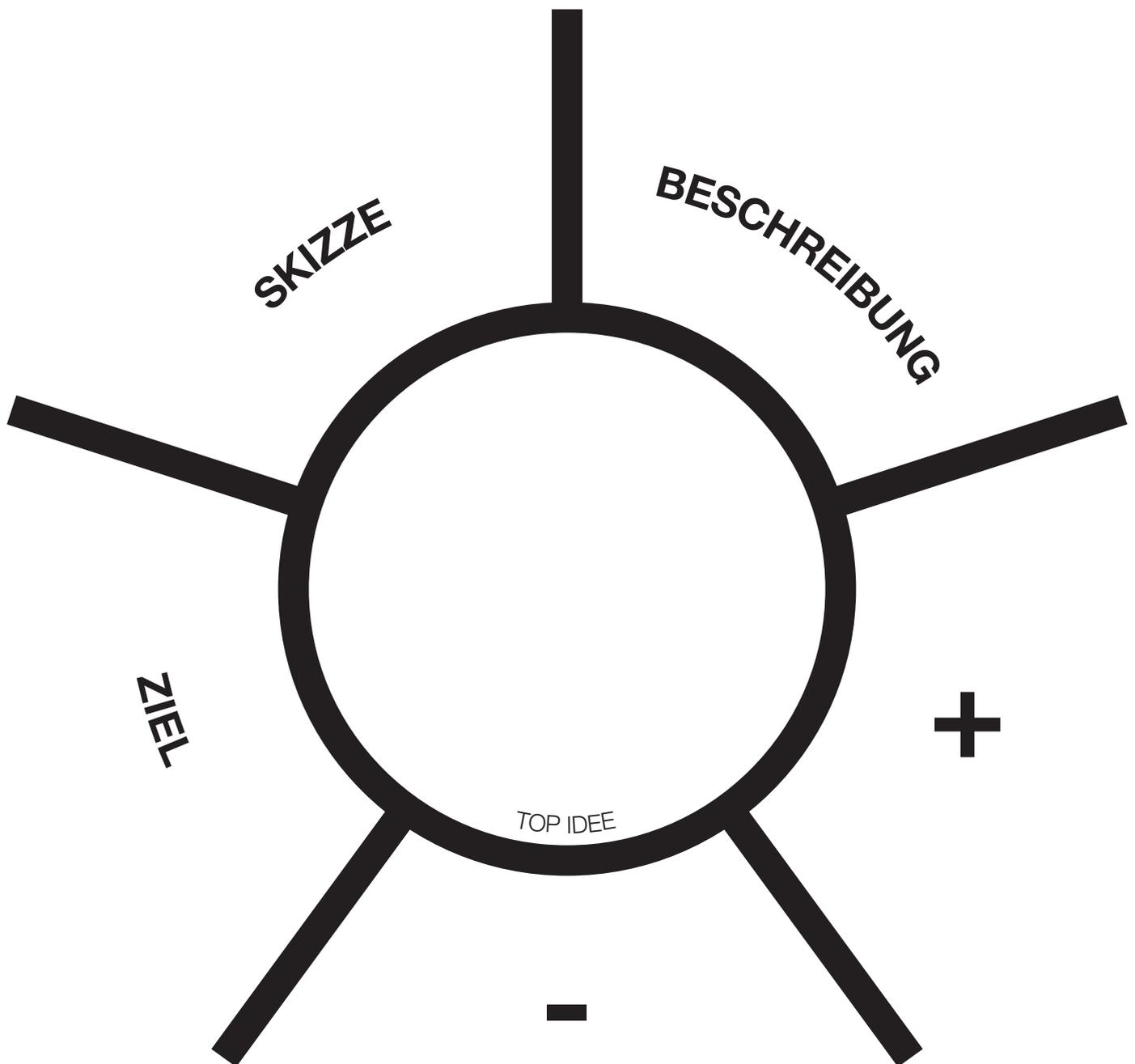
1. Zeit (gefühl) verkürzen:

- Kann es schneller gehen?
- Kann der Fortschritt eines Prozesses grafisch, akustisch oder haptisch angezeigt werden?
- Können weitere Schritte schon während der Wartezeit erledigt werden?

2. Bekanntes übernehmen:

- Was kann man aus einem anderen Bereich kopieren, das allgemein bekannt ist?
- Welche Standards können übernommen werden?
- Was kennt der Kunde bereits, das für mein Produkt, meine Dienstleistung oder meinen Prozess übernommen werden kann ?

→ Jeder präsentiert seine Ideen der Gruppe und klebt diese an die entsprechende Stelle. Danach kriegt jeder 3 - 5 Klebepunkte und wählt die aus seiner Sicht besten Vereinfachungsideen aus.



SIMPLICITY SPRINT® CANVAS 7: **STECKBRIEF**

- Teams à 2-3 Personen bilden
- Auswahl einer der „top of the top“ Ideen
- Erstellen eines Steckbriefes: Beschreibt die Idee diskutiert und dokumentiert die Stärken und Schwächen der Idee.
- Kann das definierte Ziel erreicht werden (siehe Canvas 1)?

- 1. Beschreibung**
- 2. Vorteile und Chancen**
- 3. Nachteile und Risiken**
- 4. Kann das Ziel erreicht werden?**
- 5. Skizze der Idee**

SIMPLICITY SPRINT® CANVAS 8: **ZEITPLAN**

Erstellt eine Zeitachse mit dem geplanten Zeitraum.

Die wichtigsten nächsten Schritte werden auf der Zeitachse eingetragen.
Wer tut was bis wann?