

*SESSION*

# **CULTURE MAP**



*Barcamp Rhein-Main / 25.11.2018 / Jacob Chromy / @a\_socialpreneur / @qundg*

[www.qundg.de](http://www.qundg.de)

qu„ntchen+gl“ck

*JACOB CHROMY*  
**DIGITALSTRATEGE**





*IHRE PROBLEME*  
**HÄTTE<sup>..</sup>WIR** ““  
““ **GERN!**

„Culture eats strategy  
for breakfast“

*(mutmaßlich) Peter Drucker*



*STRATEGY IS A*  
**JOURNEY**



*CULTURE IS A*  
**LANDSCAPE**

Per se kann man Unternehmenskultur als eine Grundgesamtheit gemeinsamer Werte, Normen und Einstellungen verstehen, welche die Entscheidungen, die Handlungen und das Verhalten der Organisationsmitglieder prägen.

*IF YOU WANT TO  
UNDERSTAND A CULTURE,  
**YOU NEED TO MAP IT!***

*Dave Gray*

*<https://blog.strategyzer.com/posts/2016/1/11/best-practices-how-to-use-the-culture-map>*

# The Culture Map <sup>Beta</sup>

A Change Management Tool

Designed for:

Designed by:

Date:

Iteration:

Outcomes

Behaviours

Enablers/Blockers



Das vielleicht einfachste  
Canvas der Welt.

Bei Strategyzer zu  
downloaden

# ON THE ROAD – IN WELCHER KULTUR ARBEITET IHR?

- + Bestandsaufnahme: So IST es hier.
- + Persönliche Reflexion: was hilft dir, was ärgert dich?
- + Identifizieren von Problemen
- + Abgleich: Werden Werte im Unternehmen gelebt?
- + Strukturierte Diskussion im Team
- + Gemeinsam Lösungen für eine veränderte Kultur erarbeiten
- + Unterbewusstes, Schwammiges wird sichtbar
- + Prozess wird eingeleitet

Das bringt dir die  
Culture Map

# Verhaltensweisen

*Verhaltensweisen sind spezifisch,  
konkret, greifbar und beobachtbar.*

Wie sieht ein großartiger Tag hier aus?

Wie sieht ein schrecklicher Tag hier aus?

Wie arbeiten wir hier?

Was ist ein Beispiel für ein typisches Verhalten?

Gibt es ein wiederkehrendes Muster bei Verhaltensweisen?

Welche Gefühle löst das bei dir aus?



z.B.:

wir arbeiten gerne in neuen  
Formaten und Modellen

oder

wir sind zu perfektionistisch

# Ergebnisse

*Ergebnisse sind sichtbare Resultate, die sich oft in "Zeit" oder "Geld" bemerkbar machen.*

Welche Auswirkungen sehen wir?

Was passiert aufgrund unseres Verhaltens?

Was schaffen wir?



z.B.:

gute Work/Life-Balance

oder

Motivation sinkt

# Ermöglicher/Verhinderer

*“Ermöglicher” unterstützen positives Verhalten;*

*“Verhinderer” blockieren positive Verhaltensweisen.*

Warum verhalten wir uns so?

Was verursacht oder beeinflusst unsere Verhaltensweisen?

Was sagen oder machen Führungskräfte, die diese Verhaltensweisen befördern?

Wie werden Mitarbeiter für ihr Verhalten belohnt oder bestraft?

Wie beeinflusst die Arbeitsumgebung diese Verhaltensweisen?

Was verhindert andere Verhaltensweisen bei uns?

Was sind ungeschriebene Regeln/Sitten?

Welche Gewohnheiten oder Routinen sind einfach zu ändern? Warum?



z.B.:

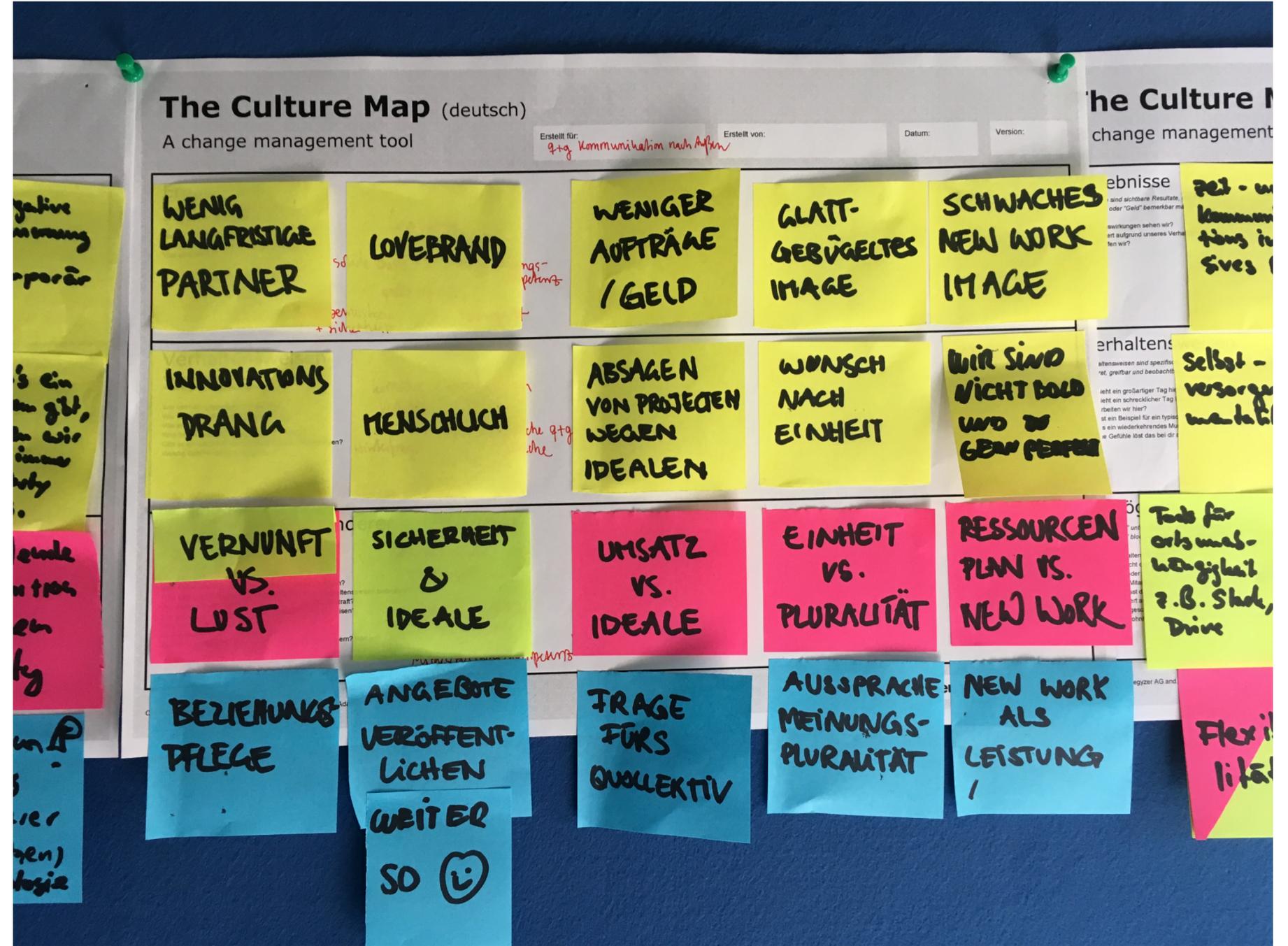
Unterschiedliche Kultur und  
Mindset

oder

Unsere internen Events



↖  
So sah das bei uns aus



↖ Kartografieren mit Post-its.

# The Culture Map (deutsch)

A change management tool

Erstellt für:  
quäntchen + glück

Erstellt von:  
q+g Team

Datum:  
April 2018

Version:  
1

## Ergebnisse

Wachstum (persönliches und im Einklang mit Business)	Tolles Team und Wohlfühl-Atmosphäre	LOVEBRAND	Höhere Produktivität	gute Work/Life Balance	Verzögerte Projekte / verlorene Kunden	Wenig langfristige Kunden	Weniger Aufträge und Umsatz	Motivation in Projekten sinkt	schwaches #newwork Image	punktuell negative Stimmung
--	-------------------------------------	-----------	----------------------	------------------------	--	---------------------------	-----------------------------	-------------------------------	--------------------------	-----------------------------

## Verhaltensweisen

Arbeiten in neuen Formaten und Modellen	vertrauensvolles konstruktives, lösungsorientiertes Arbeiten	Menschlich	Methodisches Arbeiten	selbstbestimmtes Arbeiten	ineffektives Projektmgmt	Innovationsdrang / machen gerne neue Sachen	Wir sagen Projekte ab	Wir tun uns mit negativen Vibes in Projekten schwer	Wir sind zu bescheiden und zu perfektionistisch	Wenn es ein Problem gibt, machen wir nicht immer eine Party daraus
---	--	------------	-----------------------	---------------------------	--------------------------	---	-----------------------	---	---	--

## Ermöglicher/Verhinderer

Events, Büro, quämp, Bewerbergrillen, Wunschbox uvm	Keine Kontrollen, keine Anreize für Machtkämpfe	Sicherheit und Ideale	Offenheit: quäntchen lassen sich auf Methoden ein	Flexible Tools und Arbeitszeit (Home-Office)	Flexible Arbeitszeit Home-Office	Zu wenig Disziplin & Ausdauer	Ideale	Unterschiedliche Kultur und Mindset	fehlendes Selbstvertrauen	Fehlende Definiton von Problempartys
WEITER SO!	WEITER SO!	WEITER SO!	WEITER SO!	WEITER SO!	Neuer Montag und Neuer Ressourcenplan	Diskutieren, ob wir daran was ändern wollen	Kunden mit den selben Idealen gewinnen	Kunden inspirieren und Team-Atmo schaffen	New Work Seminare anbieten und Quartette verteilen	Konzept entwickeln, Psychologie verstehen

↖  
Ermöglicher und Blocker haben uns ziemlich herausgefordert.

## Ergebnisse

Wachstum (persönliches und im Einklang mit Business)	Tolles Team und Wohlfühl- Atmosphäre	LOVEBRAND	Höhere Produktivität	gute Work/Life Balance
---	--	-----------	-------------------------	---------------------------

## Verhaltensweisen

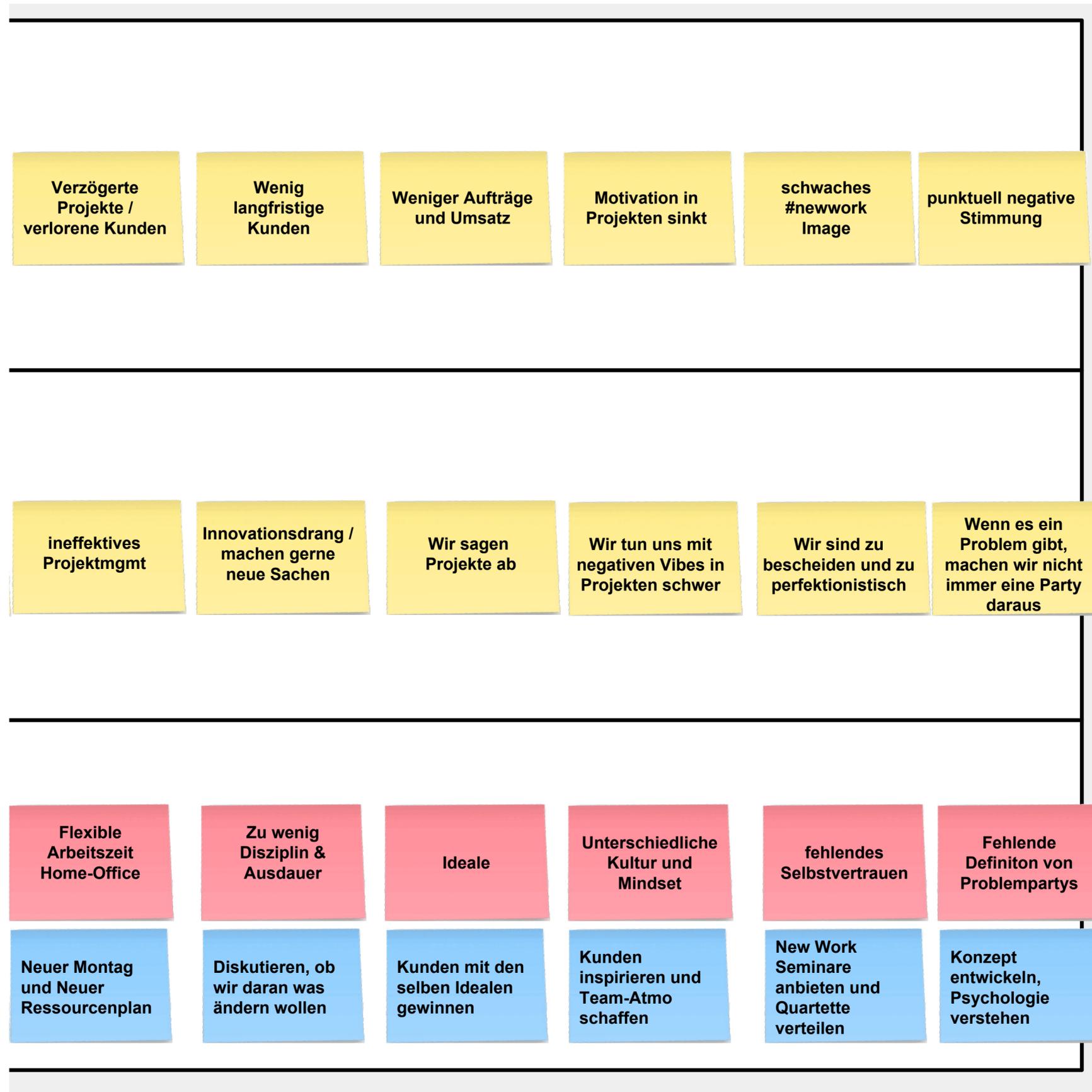
Arbeiten in neuen Formaten und Modellen	vertrauensvolles konstruktives, lösungsorien- tirtes Arbeiten	Menschlich	Methodisches Arbeiten	selbst- bestimmtes Arbeiten
---	--	------------	--------------------------	-----------------------------------



Zoom ins Gute

## Ermöglicher/Verhinderer

Events, Büro, quämp, Bewerbergrillen, Wunschbox uvm	Keine Kontrollen, keine Anreize für Machtkämpfe	Sicherheit und Ideale	Offenheit: quäntchen lassen sich auf Methoden ein	Flexible Tools und Arbeitszeit (Home-Office)
WEITER SO!	WEITER SO!	WEITER SO!	WEITER SO!	WEITER SO!



←  
Zoom ins Verbesserungswürdige

*SO GEHT'S*



# MATERIAL

- + DIN A3 Ausdrucke Culture Map
- + Post-Its, rot für Blocker, grün für Enabler, gelb für Verhalten und Ergebnisse, blaue Post-Its für Veränderung
- + Genügend Eddings (schwarz)
- + Klebepunkte fürs Voten (rot / grün)
- + TeamTimer
- + Großes Metaplan Board
- + ausgefüllte Beispiel Culture Map
  
- + 6+ Stunden Zeit für eine gemeinsame Session

Das brauchst du  
fürs Mappen



# ABLAUF

## PHASE 1: SAMMELN

- + EIGENES MAPPING
- + Erst alleine ausfüllen (informell oder mit kleinen Post-Its)
- + Mit Verhaltensweisen anfangen, dann Ergebnisse
- + optional schon Ermöglicher/Blocker aufschreiben
  
- + KLEINGRUPPEN
- + in Kleingruppen Verhaltensweisen vorstellen und neu formulieren als gute Post-Its (!) (Anonymisierung)
- + Ergebnisse hinzufügen
- + Ermögliche/Blocker gemeinsam sammeln und formulieren
- + Bei vielen gesammelten Verhaltensweisen über Klebepunkte priorisieren, drei Klebepunkte für Negative Verhaltensweisen, 1-2 für positive

Stillarbeit ist  
produktiv



## ABLAUF

## PHASE 2: CLUSTERN

- + ZUSAMMENFÜHRUNG
- + in großer Map (Metaplan an Wand) zusammensammeln
- + jede Kleingruppe stellt nach und nach eine Verhaltensweise plus Ergebnisse und Ermöglicher/Blocker vor
- + andere Teams ergänzen direkt, wenn sie passende Verhaltensweise oder Ergebnisse haben
  
- + OPTIONAL
- + Verhaltensweisen farblich trennen: zum Beispiel Team und Organisation (Team-Themen lassen sich einfacher ändern)

↖  
Achtung! Hier kann  
es zu Fragen und  
Diskussion kommen

## ABLAUF

### PHASE 3: ACTIONS

- + GRUPPENDISKUSSION
- + Lösungen für Blocker (rote Post-Its) finden und festhalten, was gut ist wird aber auch festgehalten „Weiter so!“ (blaue Post-Its)
- + Voten lassen: was sollten wir als erstes angehen? Mittels Klebepunkte

↑  
Die guten Dinge  
(Ermöglicher) auch  
festhalten! Weiter so!

## TIPPS & LEARNINGS

- + Nur die schmalen Post-Its :-)
- + evtl. Anonymität wahren: die eigene Map ist privat, dann werden in Kleingruppen die Punkte diskutiert und in Post-Its übertragen (dann ist das einzelne Post-It nicht mehr zurückzuführen auf Personen)
- + Unterschied zwischen Ermöglichere/Blockern und Ergebnissen deutlich machen (Beispiele aufzeigen)



Ein Ermöglicher ermöglicht  
positives Verhalten,  
ein Verhinderer verhindert  
positives Verhalten.

*JETZT SEID IHR DRAN*



# HANDS-ON

- + Jeder 5 Minuten Stillarbeit
- + Zwei Beispiel „Spalten“ ausfüllen
- + einmal mit einer positiven Verhaltensweise, sowie Ergebnis und Ermöglicher/Blocker
- + einmal eine negative Verhaltensweise mit Ergebnis und Ermöglicher/Blocker

  
Los geht's!

# SPARRING

Tausche dich aus mit der Person, die dir am nächsten sitzt:

- + 2 Min: Vorstellen einer Verhaltensweise, deren Ergebnis du als negativ empfindest
- + 3 Min: Hol dir Feedback von deiner/ deinem Sparringspartner\*in und formuliere Lösungen auf blauen Post-Its

Dann tauscht ihr.



Seid nett  
zueinander ;)

# *FRAGERUNDE*





**JACOB CHROMY**

*0151 27 55 72 92*

***[jacob.chromy@qundg.de](mailto:jacob.chromy@qundg.de)***

***[www.qundg.de](http://www.qundg.de)***



EVENTS MIT FRIENDS



### DIGITALE DARMSTADT

Kooperieren ist besser als Konkurrieren – am besten im gemeinsamen Digitalverein.

Aufwand: ●●●●●  
 Feelgood-Faktor: ●●●●●  
 Kopierbarkeit: ●●●●●  
 Output-Faktor: ●●●●●

MEHR DAZU UNTER: QUNDG.DE/1

EVENTS MIT FRIENDS



### HACKATHONS

Wenn's ein Problem gibt, mach 'ne Party draus: Wir hacken Herausforderungen.

Aufwand: ●●●●●  
 Feelgood-Faktor: ●●●●●  
 Kopierbarkeit: ●●●●●  
 Output-Faktor: ●●●●●

MEHR DAZU UNTER: QUNDG.DE/2

EVENTS MIT FRIENDS



### USABILITY TESTESSEN

Test Early and often: Echte Nutzer\*innen testen unsere Prototypen. Bei Pizza und Bier.

Aufwand: ●●●●●  
 Feelgood-Faktor: ●●●●●  
 Kopierbarkeit: ●●●●●  
 Output-Faktor: ●●●●●

MEHR DAZU UNTER: QUNDG.DE/3

EVENTS MIT FRIENDS



### WUNSCHBOX

Wandern, Pingpong, Kino – ein Mal pro Monat machen wir, was die Wunschbox sagt.

Aufwand: ●●●●●  
 Feelgood-Faktor: ●●●●●  
 Kopierbarkeit: ●●●●●  
 Output-Faktor: ●●●●●

MEHR DAZU UNTER: QUNDG.DE/4

FRIENDLY FREAKS



### BEWERBER-GRILLEN

Bevor wir Dich einstellen, wirst Du gegrillt! Und bekommst vielleicht ein Würstchen ab.

Aufwand: ●●●●●  
 Feelgood-Faktor: ●●●●●  
 Kopierbarkeit: ●●●●●  
 Output-Faktor: ●●●●●

MEHR DAZU UNTER: QUNDG.DE/5

FRIENDLY FREAKS



### QUÄNTCHEN-TV

Ein geschlossener Instagram Account für Berichte an daheimgebliebene Kolleg\*innen.

Aufwand: ●●●●●  
 Feelgood-Faktor: ●●●●●  
 Kopierbarkeit: ●●●●●  
 Output-Faktor: ●●●●●

MEHR DAZU UNTER: QUNDG.DE/6

FRIENDLY FREAKS



### #ALLEMEINE QUÄNTCHEN

Ohne #allemeinequäntchen geht im Türmchen nichts. Und auf Twitter. Und Instagram.

Aufwand: ●●●●●  
 Feelgood-Faktor: ●●●●●  
 Kopierbarkeit: ●●●●●  
 Output-Faktor: ●●●●●

MEHR DAZU UNTER: QUNDG.DE/8

FRIENDLY FREAKS



### SLACKBOT

Was für andere der Bürohund ist, ist für uns ein frecher Slackbot. Flausch.

Aufwand: ●●●●●  
 Feelgood-Faktor: ●●●●●  
 Kopierbarkeit: ●●●●●  
 Output-Faktor: ●●●●●

MEHR DAZU UNTER: QUNDG.DE/7

HOME BASE



### AB + ZU

ab + zu braucht's Platz für kreatives Chaos – im charmantesten Kreativraum der Stadt.

Aufwand: ●●●●●  
 Feelgood-Faktor: ●●●●●  
 Kopierbarkeit: ●●●●●  
 Output-Faktor: ●●●●●

MEHR DAZU UNTER: QUNDG.DE/9

HOME BASE



### KLEIN + FEIN

Ab und zu ist das ab + zu groß. Wenn's klein und fein sein soll, geht's ins klein + fein.

Aufwand: ●●●●●  
 Feelgood-Faktor: ●●●●●  
 Kopierbarkeit: ●●●●●  
 Output-Faktor: ●●●●●

MEHR DAZU UNTER: QUNDG.DE/10

HOME BASE



### OUT OF OFFICE

Zu Hause im Türmchen, Homeoffices überall. Wir arbeiten gemeinsam dezentral.

Aufwand: ●●●●●  
 Feelgood-Faktor: ●●●●●  
 Kopierbarkeit: ●●●●●  
 Output-Faktor: ●●●●●

MEHR DAZU UNTER: QUNDG.DE/11

HOME BASE



### QUÄNTRALE

Gemeinsam produktiv im Großraumbüro mit flexiblen Arbeitsplätzen und Sonnenterrasse.

Aufwand: ●●●●●  
 Feelgood-Faktor: ●●●●●  
 Kopierbarkeit: ●●●●●  
 Output-Faktor: ●●●●●

MEHR DAZU UNTER: QUNDG.DE/12

GOODIES



### AGENTUR-FAHRRAD

In 20 Minuten kommt man in Darmstadt per Rad überall hin. Wissen wir, nutzen wir.

Aufwand: ●●●●●  
 Feelgood-Faktor: ●●●●●  
 Kopierbarkeit: ●●●●●  
 Output-Faktor: ●●●●●

MEHR DAZU UNTER: QUNDG.DE/13

GOODIES



### GETRÄNKE FOR FREE

Trinken muss der Mensch. Bei uns gibt's Limo, Bier und Appler aufs Haus.

Aufwand: ●●●●●  
 Feelgood-Faktor: ●●●●●  
 Kopierbarkeit: ●●●●●  
 Output-Faktor: ●●●●●

MEHR DAZU UNTER: QUNDG.DE/14

GOODIES



### JOBRAD

Fahrräder sind unsere Firmenwagen. Wir fördern Jobrad für #allemeinequäntchen.

Aufwand: ●●●●●  
 Feelgood-Faktor: ●●●●●  
 Kopierbarkeit: ●●●●●  
 Output-Faktor: ●●●●●

MEHR DAZU UNTER: QUNDG.DE/15

GOODIES



### LESETOILETTE

brand eins, enorm und Ups: Wir bilden uns auch in der Pipipause weiter.

Aufwand: ●●●●●  
 Feelgood-Faktor: ●●●●●  
 Kopierbarkeit: ●●●●●  
 Output-Faktor: ●●●●●

MEHR DAZU UNTER: QUNDG.DE/16

AQUÄDEMY



### T-ERROR

Überraschungsrufe als Telefon-Coachings – und alle hören mit!

Aufwand: ●●●●●  
 Feelgood-Faktor: ●●●●●  
 Kopierbarkeit: ●●●●●  
 Output-Faktor: ●●●●●

MEHR DAZU UNTER: QUNDG.DE/24

AQUÄDEMY



### SPARRINGS

Der regelmäßige Blick von außen bewahrt uns vor zu engen Horizonten!

Aufwand: ●●●●●  
 Feelgood-Faktor: ●●●●●  
 Kopierbarkeit: ●●●●●  
 Output-Faktor: ●●●●●

MEHR DAZU UNTER: QUNDG.DE/23

AQUÄDEMY



### FORTSCHRITTS-FREITAG

Im Alltag gehen komplexere Themen unter. Deshalb treffen wir uns vierteljährlich zum FF.

Aufwand: ●●●●●  
 Feelgood-Faktor: ●●●●●  
 Kopierbarkeit: ●●●●●  
 Output-Faktor: ●●●●●

MEHR DAZU UNTER: QUNDG.DE/22

AQUÄDEMY



### ACADEMY MEMBERSHIPS

Ob Code School oder Female Future Force – wir unterstützen digitale Weiterbildung.

Aufwand: ●●●●●  
 Feelgood-Faktor: ●●●●●  
 Kopierbarkeit: ●●●●●  
 Output-Faktor: ●●●●●

MEHR DAZU UNTER: QUNDG.DE/21

WIR NENNEN ES ARBEIT



### URLAUBS-FLATRATE

Wir wollen ein ausgeruhtes Team sein. Drum nehmen wir so viel Urlaub, wie wir brauchen.

Aufwand: ●●●●●  
 Feelgood-Faktor: ●●●●●  
 Kopierbarkeit: ●●●●●  
 Output-Faktor: ●●●●●

MEHR DAZU UNTER: QUNDG.DE/20

WIR NENNEN ES ARBEIT



### FLEXIBLE ARBEITSZEITEN

Ob Lerche oder Nachtule – bei uns arbeiten alle Vögel artgerecht.

Aufwand: ●●●●●  
 Feelgood-Faktor: ●●●●●  
 Kopierbarkeit: ●●●●●  
 Output-Faktor: ●●●●●

MEHR DAZU UNTER: QUNDG.DE/19

WIR NENNEN ES ARBEIT



### CYOD

Wir setzen dir kein WinXP vor. Choose your own device und arbeite entspannt.

Aufwand: ●●●●●  
 Feelgood-Faktor: ●●●●●  
 Kopierbarkeit: ●●●●●  
 Output-Faktor: ●●●●●

MEHR DAZU UNTER: QUNDG.DE/18

WIR NENNEN ES ARBEIT



### BEZAHLTE ÜBERSTUNDEN

Wir bezahlen Überstunden. Kompromisslos. Immer. Ohne Diskussion.

Aufwand: ●●●●●  
 Feelgood-Faktor: ●●●●●  
 Kopierbarkeit: ●●●●●  
 Output-Faktor: ●●●●●

MEHR DAZU UNTER: QUNDG.DE/17

ALLE ZUSAMMEN



### QUÄMP

Bei anderen heißt es „Offsite“ – bei uns heißt es „quämp“.

Aufwand: ●●●●●  
 Feelgood-Faktor: ●●●●●  
 Kopierbarkeit: ●●●●●  
 Output-Faktor: ●●●●●

MEHR DAZU UNTER: QUNDG.DE/25

ALLE ZUSAMMEN



### QUARANTÄNE

Die ersten Tage des Jahres sind reserviert: Wir synchronisieren, planen, kommen an.

Aufwand: ●●●●●  
 Feelgood-Faktor: ●●●●●  
 Kopierbarkeit: ●●●●●  
 Output-Faktor: ●●●●●

MEHR DAZU UNTER: QUNDG.DE/26

ALLE ZUSAMMEN



### QUOLLEKTIV

Yay! Nay! Konsent statt Konsens. Gelebte Soziokratie findet bei uns im quollektiv statt.

Aufwand: ●●●●●  
 Feelgood-Faktor: ●●●●●  
 Kopierbarkeit: ●●●●●  
 Output-Faktor: ●●●●●

MEHR DAZU UNTER: QUNDG.DE/27

ALLE ZUSAMMEN



### SPEEDBACK

Das bessere Mitarbeitergespräch. Feedback von allen für alle. Im Speed-Dating-Format.

Aufwand: ●●●●●  
 Feelgood-Faktor: ●●●●●  
 Kopierbarkeit: ●●●●●  
 Output-Faktor: ●●●●●

MEHR DAZU UNTER: QUNDG.DE/28

TRANSPARENZ



### ARBEITS-GRUPPEN

Weiterbildung? Überstunden? Neues Büro? Wir bilden AGs zu Themen, die alle angehen.

Aufwand: ●●●●●  
 Feelgood-Faktor: ●●●●●  
 Kopierbarkeit: ●●●●●  
 Output-Faktor: ●●●●●

MEHR DAZU UNTER: QUNDG.DE/29

TRANSPARENZ



### GEHALTS-MANIFEST

Welches Gehalt ist für uns fair? Wir entscheiden gemeinsam darüber.

Aufwand: ●●●●●  
 Feelgood-Faktor: ●●●●●  
 Kopierbarkeit: ●●●●●  
 Output-Faktor: ●●●●●

MEHR DAZU UNTER: QUNDG.DE/30

TRANSPARENZ



### SCHONTAG

Montags antwortet nur der AB, denn wir stecken im internen Barcamp.

Aufwand: ●●●●●  
 Feelgood-Faktor: ●●●●●  
 Kopierbarkeit: ●●●●●  
 Output-Faktor: ●●●●●

MEHR DAZU UNTER: QUNDG.DE/31

TRANSPARENZ



### OPEN EVERYTHING

Alle sehen alles, nichts ist geheim. Wir leben Transparenz – sofern uns die DSGVO lässt.

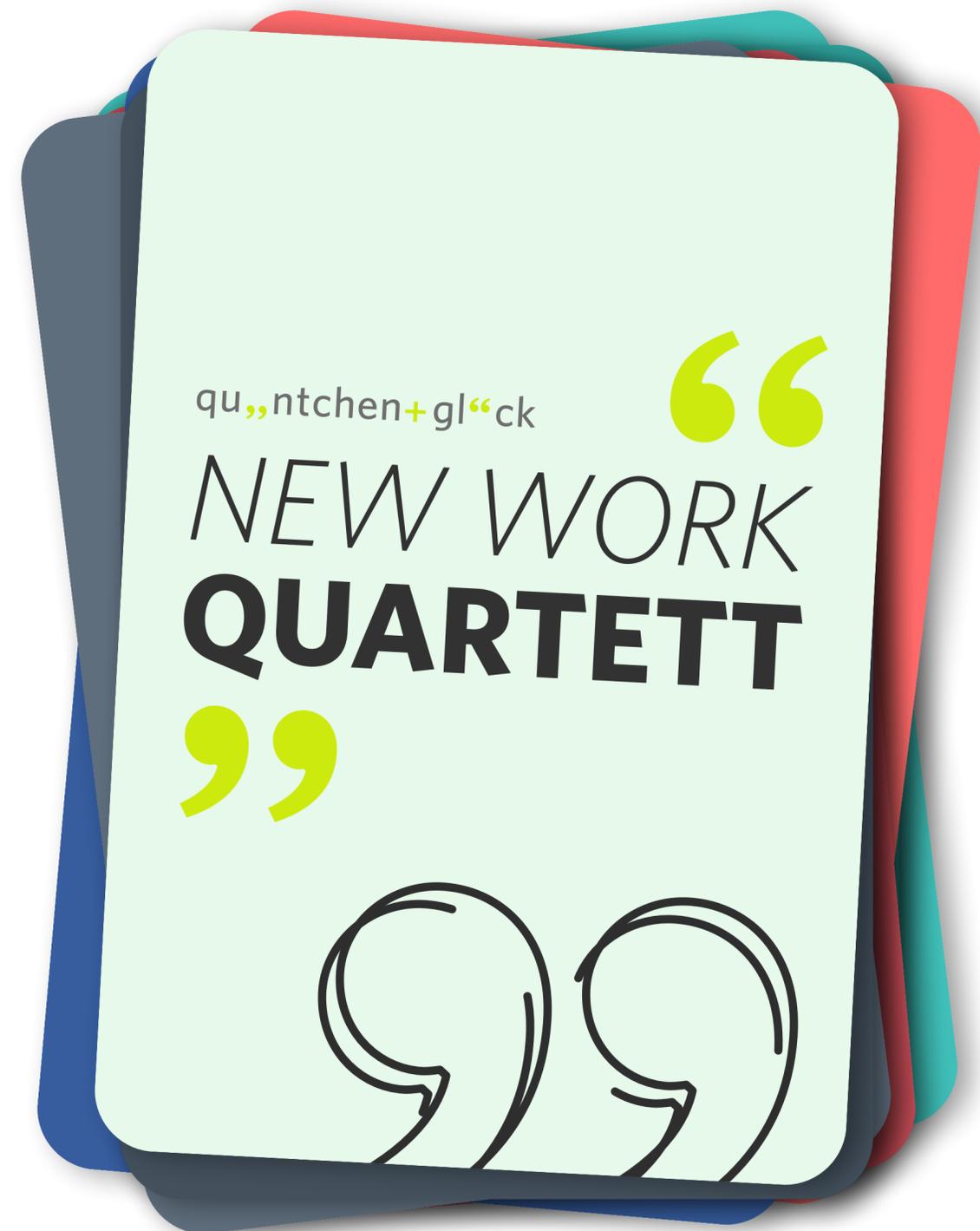
Aufwand: ●●●●●  
 Feelgood-Faktor: ●●●●●  
 Kopierbarkeit: ●●●●●  
 Output-Faktor: ●●●●●

MEHR DAZU UNTER: QUNDG.DE/32

# NEW WORK QUARTETT

*Gibt's gegen Spende  
für Next Generation Africa e.V.  
unter*

[qundg.de/new-work-quartett](http://qundg.de/new-work-quartett)



# NEW WORK WORKSHOP

nächste Termine:

- + 5. Dezember 2018
- + 23. Januar 2019
- + 20. März 2019

anmelden: [qundg.de/newworkshop](http://qundg.de/newworkshop)

**MACH MIT BEIM #NEWWORK-SHOP**  
von qu„ntchen+gl“ck

In einer kleinen Gruppe lernst du New-Work-Methoden nicht nur kennen, sondern kannst sie direkt ausprobieren. Und diskutierst sie mit anderen Menschen aus der Praxis, denen ihre Unternehmenskultur ebenso am Herzen liegt!

**1 Tag (8 Stunden)**  
**im Kreativraum ab + zu in Darmstadt**

**1 KEYNOTE**  
Warum New Work?  
Wir liefern dir Argumente, Statistiken und Trends.

**HANDS-ON 2**  
**BESSERE FEEDBACK-KULTUR**  
Erziele größere Zufriedenheit im Team durch hierarchiefreieren und häufigeren Austausch.

**MEHR KUNDENZENTRIERUNG**  
Teste früh, oft und mit wenig Aufwand deine Ideen mit einem schmackhaften Usability-Test-Format.

**MEHR WISSENSTRANSFER**  
Profitiere vom Wissen deiner Kolleg\*innen durch interne Barcamp-Formate.

**MEHR BLICKE ÜBER DEN TELLERRAND**  
Hol' dir durch schnellen internen und externen Austausch mehr Qualität in deine Projekte.

**Q&A**  
Wir qu„ntchen experimentieren seit acht Jahren an unserer New-Work-Kultur – also seit unserer Gründung im Jahr 2010. Bei uns gibt es eine Urlaubsflatrate, ein Einheitsgehalt und Vertrauensarbeitszeit – im Büro, unterwegs oder Zuhause. Im quallektiv beschäftigen wir uns mit soziokratischen Ansätzen und wir „kooperieren statt konkurrieren“ mit anderen Agenturen. Im Q&A kannst du uns Lächer dazu in den Bauch fragen.

**Bonusrunde**  
Kleine Geschichten von Formaten, die an uns und an denen wir gescheitert sind.

**4**

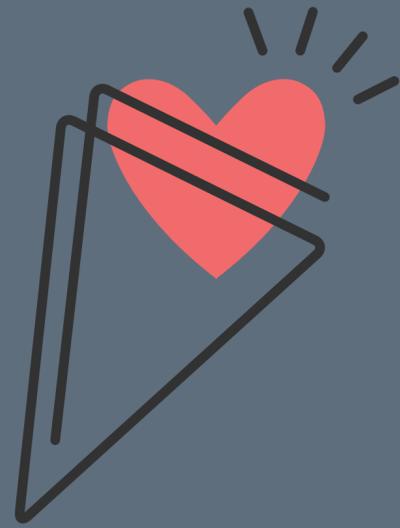
**JETZT ANMELDEN!**

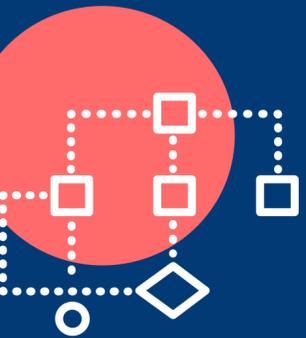
**NÄCHSTE TERMINE**  
MI 11. JULI  
DO 30. AUGUST  
2018

de dich ganz einfach unter [workshop@qundg.de](mailto:workshop@qundg.de)

**100\* EURO**  
(inkl. Fairpflegung)  
Prämiadeal: Wir erhalten von dir im Wert des Seminarpreises

*DANKE*





**Strategy, in my perspective, is our journey.** It's what we aspire and conspire to complete. It's a conscious choice in direction. **Culture is the landscape.**

A mile on pavement takes much less work, gear, and preparation than a mile through a mountain pass. The terrain (culture) must be considered when planning our journey (strategy), and the realistic perspective must be applied when planning. We wouldn't want to take off across the Andes in tennis shoes and shorts. **By understanding the terrain, we can intelligently plan a successful journey.**

*Tanner Bechtel, XPLANE*

<https://medium.com/startup-grind/does-culture-really-eat-strategy-a3172df58912>