



**Mittelstand 4.0**  
Kompetenzzentrum  
Hamburg

**DIGITAL**  
►VORAUSS

## ERLEBEN SIE DIE DIGITALISIERUNG DER SUPPLY CHAIN HAUTNAH – IN UNSEREM INTERAKTIVEN PLANSPIEL

In diesem halbtägigen Workshop lernen Sie spielerisch die Einflüsse der Digitalisierung auf das Supply Chain Management kennen. Durchlaufen Sie entscheidende Stationen entlang unserer exemplarischen Wertschöpfungs- und Lieferkette und lernen Sie Ansätze kennen, um die Digitalisierung in Ihrem eigenen Unternehmen anzustoßen.

### **Nutzen für mein Unternehmen**

Die Teilnehmer lernen in diesem Planspiel die Rolle des Supply-Chain-Managements anhand konkurrierender Produktionslinien (analog/digital) kennen, verstehen die Auswirkungen von Nachfrageschwankungen, effizienter Kommunikation, zügigen Warentransports und nachhaltigen Handels und entwickeln ein Verständnis für die Einflüsse der Digitalisierung auf die Supply-Chain.

### **Technologie/Know-How**

Einflüsse der Digitalisierung auf das Supply-Chain-Management

### **Ablauf**

Dieser Halbtagesworkshop wird als Veranstaltung an der Technischen Universität Hamburg (TUHH) bzw. vor Ort in Ihrem Unternehmen durchgeführt. Eine Vorbereitung ist nicht notwendig.

### **Anmeldung**

Alle Termine, Anmeldeöglichkeiten und unseren Newsletter finden Sie unter [www.kompetenzzentrum-hamburg.digital](http://www.kompetenzzentrum-hamburg.digital). Die Teilnahme an der Veranstaltung ist kostenfrei.

### **Zielgruppe**

Führungskräfte im Bereich der Logistik und/oder des Supply-Chain-Managements

### **Kenntnisstand**

Einsteiger, Fortgeschrittene

### **Wussten Sie schon?**

Supply-Chain-Management ist ein prozessorientierter Managementansatz, der alle Flüsse von Rohstoffen, Bauteilen, Halbfertig- und Endprodukten und Informationen entlang der Wertschöpfungs- und Lieferkette („Supply-Chain“) vom Rohstofflieferanten bis zum Endkunden umfasst und das Ziel der Ressourcenoptimierung für alle an der Supply-Chain beteiligten Unternehmen verfolgt.

Gamification (aus englisch game für „Spiel“), auch als Spielifikation oder Spielifizierung eingedeutscht, wird die Anwendung spieltypischer Elemente in einem spielfremden Kontext bezeichnet. Zu diesen spieltypischen Elementen gehören unter anderem Erfahrungspunkte, Highscores, Fortschrittsbalken, Ranglisten, virtuelle Güter oder Auszeichnungen.

Mittelstand 4.0-Kompetenzzentrum Hamburg | c/o HKS Handelskammer Hamburg Service GmbH | Adolphsplatz 1 | 20457 Hamburg  
Tel.: +49 40 36138-263 | [kompetenzzentrum@hk24.de](mailto:kompetenzzentrum@hk24.de) | [www.kompetenzzentrum-hamburg.digital](http://www.kompetenzzentrum-hamburg.digital)