Programm Digitales Arbeiten an der ZHdK (DAZ) auf einen Blick

Für ein digital unterstütztes Lernen, Lehren, Forschen und Arbeiten, das kreative Freiräume berücksichtigt und effiziente Prozesse ermöglicht.

V3.4, 7.12.21

Vision – siehe 2.1

«Mithilfe von digitalen Werkzeugen, Prozessen und Arbeitsformen gestalte ich meinen Alltag an der ZHdK. Dabei nutze ich den Freiraum für kreatives Arbeiten und kenne die Strukturen entsprechend der Rahmenbedingungen. So gelingt die Zusammenarbeit in der Lehre, Forschung und Administration — mit Angehörigen der ZHdK und mit externen Partner:innen.»

Aussage eine:r ZHdK-Student:in der Zukunft

Ziele – siehe 2.1/2.3

DAZ unterstützt Angehörige und Partner:innen der ZHdK in ihren Aktivitäten im Rahmen des Studierens, des Forschens, in der Weiterbildung und Dienstleistung, mit digitalen Werkzeugen und Prozessen, die nachhaltig, einfach und rechtssicher sind – im Kontext von Mitarbeit und Führung.

Grösste Herausforderung – siehe 2.1

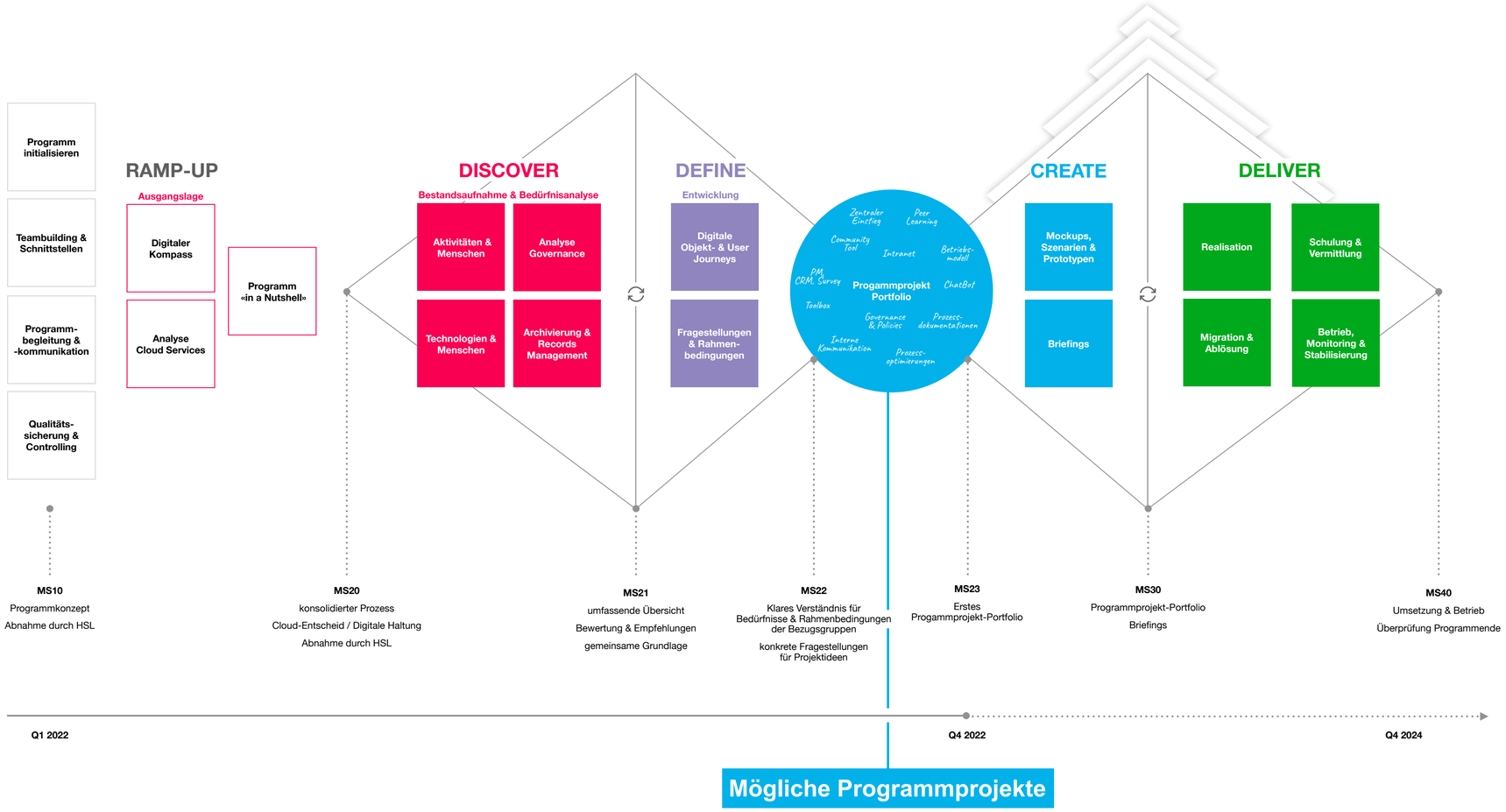
Wie können wir die Bedürfnisse einer Kunsthochschule nach digitaler Freiheit mit den Rahmenbedingungen einer kantonalen Bildungsinstitution in Einklang bringen werden?

Programmarchitektur – siehe 4.2

- Die Konzeption des Programms als Design-Projekt gewährleistet Agilität.
- Inhaltlich stehen die Handlungsfelder Menschen, Aktivitäten und Technologien im Fokus.
- In der Ramp-up-Phase werden die wichtigsten Fragen fürs Programm geklärt.
- Die Programmarchitektur basiert auf Programmbausteinen- und projekten.
- Im Programmprojekt-Portfolio werden die Projekte priorisiert und geplant.
- Jeder Baustein beinhaltet eine konkrete Aufgabe und wird von Projektleitenden mit entsprechender Expertise geleitet.

Programmdurchführung & -kommunikation – siehe 4.2.2

Das Programm wird mithilfe von Methoden des Change Managements kommunikativ begleitet, um Personen einzubinden und abzuholen:

- Bedürfnisse erforschen durch entsprechende Analyse und Gespräche
- Programm transparent kommunizieren über Gefässe wie bspw. eine Programmwebsite
- Veränderungen visualisieren und sichtbar machen mithilfe einer Illustration
- Veränderungen erfahren durch Quickwins, mittelfristige und langfristige Projekte

Programmbausteine & Zeitplan – siehe 4.3