

TRUMPF GmbH + Co. KG



AUSBILDUNG „Made by TRUMPF“

Auf dem Weg zur Ausbildung 4.0

Andreas Schneider

Unsere Geschäftsbereiche



Weltmarkt- und Technologieführer in der Fertigungstechnik

Werkzeugmaschinen



Werkzeugmaschinen
für die flexible Blech- und
Rohrbearbeitung

Lasertechnik / Elektronik



Laser für die
Fertigungstechnik



Stromversorgungen für
Hochtechnologieprozesse

Auslöser



- **Digitalisierung der Gesellschaft**
 - Social Media Facebook, Youtube, WhatsApp
 - Mobile Kommunikation Smartphone, Tablet
 - Amazon „Alles und sofort“
- **Veränderung der Jugend**
 - Generation Y / Z
 - Demografischer Wandel
 - Individualität
 - Partizipativ
- **Digitalisierung der Arbeitswelt**
 - ePersonalmarketing
 - eRecruiting
 - ePersonalauswahl
 - Industrie 4.0
 - Digitale Vernetzung über Cloud



Auswirkungen



- **eMarketing**
 - Kein Print
 - Social Medikanäle wie facebook, YouTube, whatchado
- **eBewerbungsprozess**
 - Onlinebewerbung
 - Onlinepotentialanalyse
- **eOnboarding / Bindung**
 - Cloud „connected2learn“
- **Ausbildung 4.0**
 - Zentrales Planungstool
 - Cloud „connected2learn“



Konsequenzen



▪ Didaktischen Prinzipien

- Berufsheterogenen Lerngruppen
- Initiatives Selbstlernen
- Abschaffung von „Grundlehrgängen“
- Abkehr von „Eisen erzieht“
- Reverse Mentoring
- Lernen im Prozess der Arbeit

▪ Selbstverständnis Ausbilder

- Prozessbegleiter
- Lernender und Lehrender
- Vom „Ausbilder 1.0 U-Stahl affin zum Ausbilder 4.0 Social Media fähig“



Digitale LernWerkstatt

Trends und Möglichkeiten



- **Trend:** E-Books und Open Educational Resources (OER) ✓
- **Trend:** Soziale Netzwerke ✓
- **Trend:** Mobile Endgeräte und Lern-Apps ✓
- **Trend:** Personalisiertes Lernen
- **Trend:** Gamification (Bildung)
- **Trend:** MOOCs – Virtuelle Lerngruppen



Industrie 4.0 

Eckpunkte für das Lernkonzept

- Interdisziplinarität
- Soziale Medien
- Mobile Computing
- Virtualisierung
- Smarte Objekte
- Big Data
- Internet der Dinge
- Internet der Dienste
- Assistenzsysteme
- Cyber-Physical-Systems
- Smart Factory

AUSBILDUNG , Made by TRUMPF® 4.0, Andreas Schneider 7

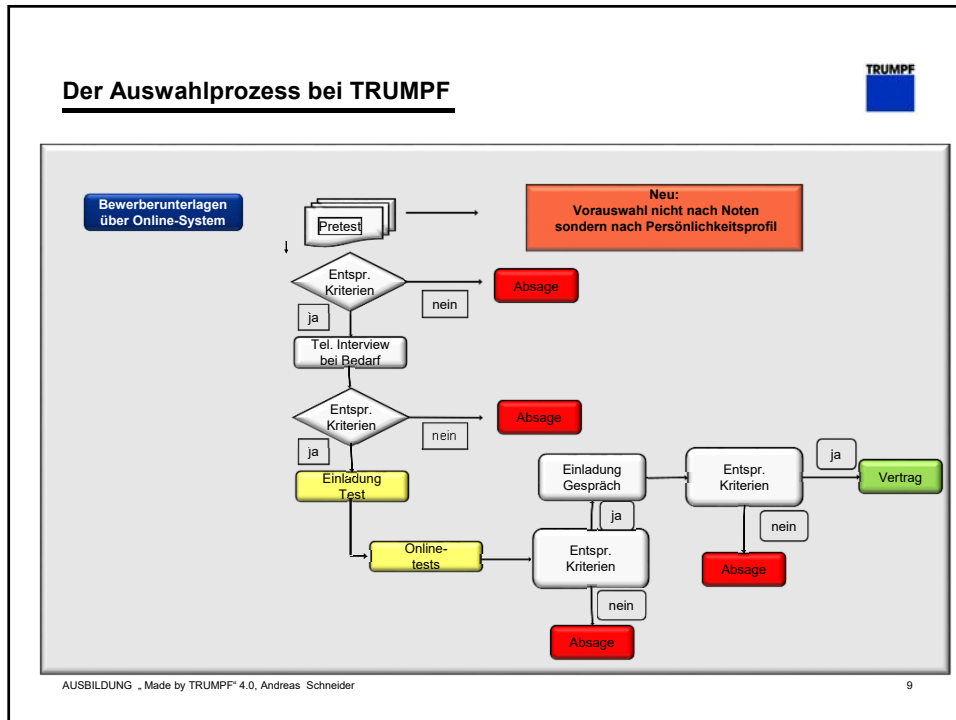
Marketing Social Media 

Facebook und YouTube



The image shows two side-by-side screenshots of social media pages for TRUMPF. The left screenshot is the Facebook page for 'Ausbildung und Studium - made by TRUMPF', featuring a cover photo with the 'MADE BY TRUMPF' logo and a post about the company's commitment to training. The right screenshot is the YouTube channel page for 'trumpf ausbildung', displaying a list of video uploads related to training and education.

AUSBILDUNG , Made by TRUMPF® 4.0, Andreas Schneider 8



Valide Daten ????



Zeugnisnoten

Aussagekraft in Bezug auf
Ausbildungserfolg .43

Aussagekraft in Bezug auf
Berufserfolg .18


Bewerbermappe


Aussagekraft in Bezug auf
Berufserfolg .13

AUSBILDUNG , Made by TRUMPF® 4.0, Andreas Schneider 10


Anforderungen für erfolgreiche Mitarbeiter

„BIG Five“







Ich habe gerne viele Leute um mich rum




Ich arbeite hart und präzise um meine Ziele zu erreichen



Ich finde alles Neue spannend




Ich versuche zu jedem freundlich zu sein



Ich bin ausgeglichen und meistens ruhig

AUSBILDUNG , Made by TRUMPF® 4.0, Andreas Schneider 11

Trumpf_techn_Azubi > Übersicht | Zugänge | Ergebnisse | Reporting Druckansicht | Drucken



Person	Empfehlung	Funktionen
Name Max Muster Tin-Nr Teilnehmer02188 EMail	Gesamtergebnis 111 Empfehlung empfohlen Platzierung 15. von 738 97,97% Berechnet am 08.10.2010 18:50 Feedback Feedback einsehen	Nr: 46734 Dim-Beschreibung anzeigen

Testergebnisse Verlauf

Kategorie	Ergebnis	Prozent
Gesamtergebnis	111	86,49%
Kognitive Fähigkeiten (Allgemeine Intelligenz)	109	82,60%
Bearbeitungsgeschwindigkeit (Konzentration)	112	89,28%
Verarbeitungskapazität	111	86,93%
Merkfähigkeit	97	36,52%
Umgang mit verbalen Inhalten	104	66,73%
Umgang mit numerischen Inhalten	112	88,24%
Leistungsmotivation (Leistungsvoraussetzung)	122	98,50%
Wettbewerb und Dominanz (Durchsetzungsvermögen)	112	88,00%
Leistungsstolz und Zielorientierung (Zielstrebigkeit)	114	91,58%
Erfolgszuversicht und Selbstsicherheit	129	99,83%
Engagement und Lernbereitschaft (Einsatzbereitschaft und Lernbereitschaft)	114	92,14%
Furchtlosigkeit und Zielsetzung (Flexibilität)	99	46,70%
Integrität	97	36,51%
Soziale Kompetenz	123	98,87%
Sorgfalt und Genauigkeit (Gewissenhaftigkeit)	115	93,69%
Mathematische Fähigkeiten	103	61,80%
Technisch Mechanisches Verständnis	117	95,20%
Räumliches Vorstellungsvermögen	111	87,45%
Vernetztes Denken	100	49,25%

AUSBILDUNG , Made by TRUMPF® 4.0, Andreas Schneider 12

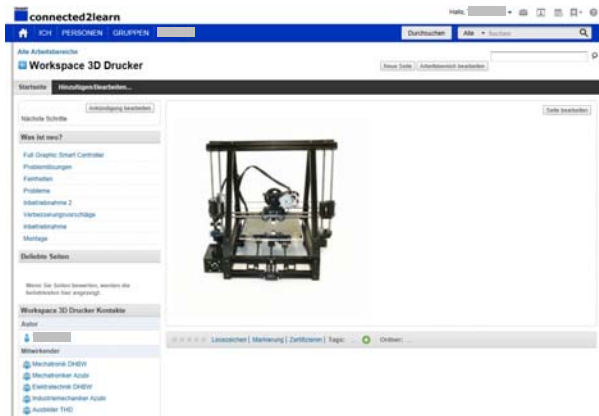
Social Media Ausbildungscloud „connected2learn“



Anwendungsbeispiel: Workspace 3D-Drucker

Verschiedene Berufsgruppen arbeiten an ihren jeweiligen Präsenzphasen in der Lehrwerkstatt am Projekt 3D-Drucker.

Erfahrungen und Ergebnisse werden in der Cloud dokumentiert. Sie sind für alle Beteiligte sichtbar und bearbeitbar, ähnlich einem Wiki.



Start in die Ausbildung



Auslöser

- Keinen Anschluss zu den Erfordernissen des Unternehmens
- Unzufriedenheit mit dem bestehenden didaktischen Konzept
- Veränderung der Einstellungen und Werte von Auszubildenden und Studenten
- Eindimensionalität: sehr berufsgruppenspezifisches Arbeiten
- Kein Raum für technische Kreativität
- Keine Netzwerkbildung über die Berufsgruppen hinweg
- Kein Kundenbezug

Start in die Ausbildung



Eckpunkte

- Methode vor Inhalt
- Kooperation und Kollaboration
- Lernen in heterogen berufsübergreifenden Gruppen
- Selbstgesteuert und –verantwortet
- Partizipativ
- offene Zeitstrukturen
- Einsatz von digitalen Endgeräten
- Kommunikation und Projektmanagement über die Cloud
„Connected2learn“

Trägerprozess: Technische Aufgabe „TRUMPF Social TeCube“

Design Thinking Workshop



Design Thinking als Methode in der Ausbildung



Start in die Ausbildung



Herausforderungen

- Betreuung von heterogen Lerngruppen
- Rollenwechsel der Ausbilder
- Technische Realisierung der geplanten Cubes
- Koordination der Gruppen; Räumlichkeiten, Zeit, Maschinen
- Kommunikation bei Abwesenheit von Teammitgliedern:
Know-How Sicherung bei Projektübergabe
- Schnittstellenkoordination z.B. mit PE Blech/LC Blech
- Moderation von Gruppenprozessen
- Projektintegration in Lehr- und Ausbildungspläne



AUSBILDUNG , Made by TRUMPF® 4.0, Andreas Schneider

17

Social Media Ausbildungscloud „connected2learn“



Anwendungsbeispiel: TRUMPF Social Cube



Koordination des Projekts „Social Cube“ über die Cloud.
Informationen können zu jeder Zeit zur Verfügung gestellt und abgerufen werden
(Beispielsweise für Studenten, die sich an der DHBW befinden)

AUSBILDUNG , Made by TRUMPF® 4.0, Andreas Schneider

18



**Vielen Dank für Ihre
Aufmerksamkeit**



BACKUP

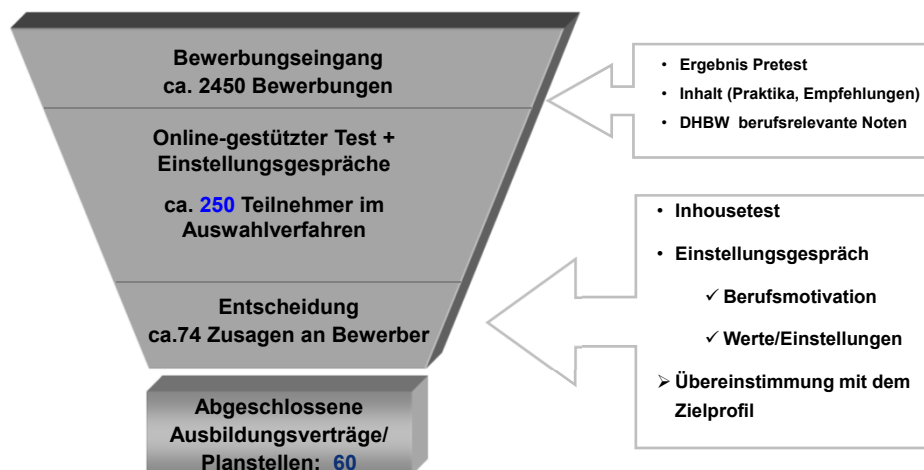
Übersicht Pre- Test



Azabis und Studenten	Erfasste Merkmale	Testverfahren
Pre-Test	Allgemeine Intelligenz	KAPPA (Liquid)
	Berufl. Leistungsmotivation	BMT_A (kurz)
	Soziale Kompetenz	VSI_A (kurz)
	Gewissenhaftigkeit	G-Skala_A (kurz)
	Integrität	PIA (kurz)
Netto-Testzeit		ca. 30 Min

Auswahlprozess in Zahlen

Ausbildungsstart September 2015 – (Stand 01.03.2015)



Zeugnis**Realschule**

Unterrichtsfach	Jahr	Note 1.HJ	Punkte 1.HJ	Note 2. HJ	Punkte 2.HJ	Bemerkung
Verhalten	2010	2		2		
Mitarbeit	2010	2		2		
Mathematik	2010	4		3		
Chemie	2010					
Physik	2010					
Technik	2010	3		3		
Deutsch	2010	4		3		
Englisch	2010	3		2		
Betriebswirtschaftslehre	2010					
Gemeinschaftskunde	2010					
Informatik	2010					
FV Naturwissenschaft-Technik	2010	3		3		
FV Erdkunde-Wirtschaft-Politik	2010	3		2		