

NordWerk auf der WOHNWELT 2026

Nach sieben Jahren Pause kehrt NordWerk auf die WOHNWELT 2026 zurück, Deutschlands größte Einrichtungsmesse in Köln. In zwölf Wochen öffnet die Messe. Budget und Termin stehen, einen fertigen Plan gibt es nicht.

„Der NordWerk-Messestand auf der WOHNWELT 2026 soll kein klassischer Ausstellungsstand sein. Er soll ein begehbares Erlebnis werden, das zeigt, wer wir morgen sind: eine Marke, die Handwerk und Digitalisierung verbindet. Der Stand ist unsere Visitenkarte für die nächsten fünf Jahre.“

Katharina Berger, Geschäftsführerin, in der Sitzung euer Product Owner

Drei Versprechen an die Besucher

1

Handwerk spüren

Wohnwelten inszeniert,
Material zum Anfassen,
Design, das man erleben
muss.

2

Zukunft ausprobieren

AR-App live, Möbel selbst
konfigurieren, Smart Furniture
mit Sensorik sehen.

3

Marke erleben

Café wie in der Filiale, Bühne
für Bergers Vision, ein Stand,
den man fotografiert.

Sechs Zonen, ein Erlebnis

A	Empfang & Marke	Ankommen, Orientierung, der erste Eindruck.
B	Produktwelten & Showroom	Wohnzimmer, Esszimmer, Home-Office, alles inszeniert.
C	Innovation & Technologie	AR, Konfigurator, Smart Furniture zum Anfassen und Ausprobieren.
D	Begegnung & Beratung	Café, Lounge, Bühne: reden, zuhören, Kaffee trinken.
E	Logistik & Backstage	Lager, Technik, Küche: was funktionieren muss, damit der Rest glänzt.
F	Außenbereich & Orientierung	Wege, Schilder, Blickfänger: der Stand von außen.

So läuft die Simulation

Das Produkt

Alle Teams arbeiten am selben Produkt: dem Messeauftritt von NordWerk auf der WOHNWELT 2026. Ihr arbeitet nicht gegeneinander. Gebaut wird mit Lego; Papier, Pappe und Stifte ergänzen es.

Rollen

Product Owner: Katharina Berger, gespielt von der Lehrperson. Sie ordnet das Backlog, beantwortet Fragen und nimmt ab.

Developers: ihr, in sechs Teams.

Regelhüter:in: eine Person je Team achtet darauf, dass Zeiten und Regeln eingehalten werden.

Ein Sprint dauert 15 Minuten

Planning · 3 Min.	Bauen · 7 Min.	Review · 5 Min.
Karten von oben aus „To Do“ ziehen, Teamkürzel darauf, nach „In Arbeit“ hängen.	Die gezogenen Karten bauen. Fragen gehen an den Product Owner.	Der Product Owner nimmt Karte für Karte ab oder nicht.

Regeln

- 1 Gebaut wird erst, wenn eure Karten in „In Arbeit“ hängen.
- 2 Karten werden von oben gezogen. Wer eine weiter unten will, fragt den Product Owner.
- 3 Die Timebox wird nicht verlängert. Was nicht fertig ist, bleibt in „In Arbeit“.
- 4 Wann ein Element fertig ist, sagt die Definition of Done. Was eine einzelne Karte erfüllen muss, steht in ihren Akzeptanzkriterien.