

Auf dem Weg zur agilen Organisation

Wie Sie Ihr Unternehmen dynamischer, flexibler und leistungsfähiger gestalten

Bearbeitet von
Torsten Scheller

1. Auflage 2017. Buch. XXIII, 572 S. Gebunden
ISBN 978 3 8006 5271 6
Format (B x L): 16,0 x 24,0 cm
Gewicht: 1180 g

[Wirtschaft > Management > Unternehmensführung](#)

Zu [Leseprobe](#) und [Inhaltsverzeichnis](#)

schnell und portofrei erhältlich bei


DIE FACHBUCHHANDLUNG

Die Online-Fachbuchhandlung beck-shop.de ist spezialisiert auf Fachbücher, insbesondere Recht, Steuern und Wirtschaft. Im Sortiment finden Sie alle Medien (Bücher, Zeitschriften, CDs, eBooks, etc.) aller Verlage. Ergänzt wird das Programm durch Services wie Neuerscheinungsdienst oder Zusammenstellungen von Büchern zu Sonderpreisen. Der Shop führt mehr als 8 Millionen Produkte.

Stichwortverzeichnis

Symbole

- 3M 137
- 7-S-Modell von McKinsey 538
- 20%-Zeit 144
- 21st Century Manufacturing Enterprise Strategy: An Industry-Led View 48

A

- Adaptiv 22, 43
- Adaptive Action 40
- Adaptive Vorgehensweise 109
- ADKAR Modell 540
- Agil 4
- Agile Coaches 87, 98
- Agile Fluency™ 418
- Agile Frameworks 248, 260
- Agile Geschäftsführer 388
- Agile Kunden 389
- Agile Methoden 248, 260, 488
 - der Softwareentwicklung 49
- Agile Mitarbeiter 387
- Agile Organisation 2, 83, 182
- Agile Praktiken 107, 248
- Agile Prinzipien 211
 - allgemeine 220
- Agile Prozesse 334
- Agiler Vorstand 388
- Agiler Wettbewerb 44
- Agiles Change Management 278
- Agiles Management 380, 384
- Agiles Manifest 212, 214, 397
- Agiles Mindset 114, 116, 466
- Agiles Unternehmen 48
- Agile Werte 211
 - Scrum 277
- Agilität 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 41, 42, 107, 110, 385, 396
 - agil sein vs. agil machen 410
 - auf verschiedenen Ebenen 379
 - Barrieren für Einführung 460
 - der Kern von 53
 - die eigene entwickeln 8, 417
 - Eigenschaften 55
 - Einführung 12
 - in die gesamte Organisation skalieren 372

- ist die Umsetzung des Gesetzes von Ashby 56
- ist Kulturwandel 371
- Lernen durch Experimente 41
- Praktiken 480
- scheitert 455
- Schneider Kulturmodell 362
- skalieren 452
- Tools 507
- Vorteile 12
- Woran die Einführung scheitert 409
- zwei Dimensionen 48
- Ambiguität/Ambivalenz 20, 33, 35
- Anarchie 383
- Anderson, David 508
- Anfänger (Shu) 143
- Anforderung (Pull) 165
- Anpassungsfähigkeit 1, 40
- Anwesenheitszeit
 - am Arbeitsplatz 135
- Arbeit 117
 - organisieren 4
- Arbeitsgruppe 177, 179
- Arbeitszufriedenheit 137
- Architektur 105
 - von Software 93
- Argyris, Chris 45, 254
- Arthur, Brian 157
- Ashby, William Ross 33, 349
- Attraktoren 38
- Aufgabe 137
- Auftrag zur Veränderung 532
- AUGENHÖHEwege 471
- Austausch von Wissen 92
- Authentizität 244
- Automobilhersteller 46
- Autonomie 96, 99, 103, 121, 135, 369, 370, 386
 - ausgerichtete 95, 96, 99
- Autoritätsbeweis 14
- Autoritätsmatrix 177

B

- Backlog 482, 513
 - Impediment 272, 493
 - priorisiert 249
 - Product 7, 271, 272, 497

- Product-Estimation 274
- Bateson, Gregory 157
- Bauer, Joachim 146
- Bedrohungssituation 121
- Beer, Stafford 157
- Beobachtereffekt 259
- Berg, Insoo Kim 155
- Bertalanffy, Ludwig von 157
- Best Practices 10, 36, 51, 64, 72, 73
- Beyond Budgeting 477
- Blank, Steve 263
- Blinder Fleck 255
- Blockierungen 509
- Blueboard 534
- Boards 483, 507
 - Change 518
 - Improvement 102
 - Optionen- 535
 - Scrum- 512, 513
 - Task 512
 - Themen- 551
 - Umsetzungs- 324, 518
 - zur Bewertung von Optionen 535
 - zur Planung der Reihenfolge von Optionen 535
- Boot camps 98
- Boyd, John 253
- Brainstorming 195, 483
- Brainwriting 195, 483
- Brooks'sches Gesetz 104
- Bug Beer 328
- Burn-down/up-Charts 258, 484, 485, 513
- Bürokratie 103
- Burow, Olaf-Axel 187, 195
- Business Model Canvas 267, 523
- Business Process Reengineering 110

C

- Canvas 523
 - Business Model 267, 523
 - Change 437, 523
 - Improvement 529
 - Lean Change 307
- Cargo-Kult 467
- Certainty – Sicherheit, Vorhersagbarkeit 121
- Change Agent 311, 312
- Change Boards 518
- Change Canvas 437, 523
- Change Management
 - klassisches muss scheitern 281
 - Lean 8, 278, 307, 311, 424
 - partizipatives 286
- Change-Management-Vorgehen 308
- Change Netzwerk 313
- Chaos 23, 24, 103, 183
 - chaotische Verhältnisse 23

- Gefahren 39
- Handlungsweisen 38
- Chaotisch 28
- Chapter 90
- Charts
 - Burn-down/-up 258, 484, 485, 513
- Check-in 487
- Chefarchitekt 94
- Christensen, Clayton 267
- Coachen von Gleichrangigen 404
- Coaching 414
- Collective Effort Model 180
- CoLocation 85, 92, 488
- Communities 90, 199
 - of Practice 90, 91, 124, 199, 313, 453
- Complex Man 129, 382
- Computer Hacking 542
- Concept-to-Cash-Zeit 49
- Controlling 353
- Conway, Melvin E. 2, 343
- Copy & Paste-Skalieren 95
- Covey, Stephen M.R. 150, 151
- Crossfunktional 488
- Crossfunktionales Team 84, 92, 180, 488
- Culture Hacking 369, 541, 544
- Cynefin-Modell 16, 25, 26, 35
 - Handlungsstrategien für die verschiedenen Kontexte 28

D

- Daily Scrum 275
- Daily Standup 237, 249, 275, 489
- Daily Sync Meeting 104
- Dannenbauer, Roger 162
- Definition of Awesome 102
- Definition of Done (DoD) 490
- Delight Clients 230
- Deliver Value 418
- Delphi-Methode 194
- Demingkreis, Deming-Rad 253
- Denken 155
 - analytisches 118
 - emotionales 118
 - Gruppen- 189
 - Herden- 191
 - in Systemen und Komplexität 97
 - produktzentriertes 227
 - projektzentriertes 227
 - System- 157
 - systemisches 351
- Denning, Steve 230
- de Shazer, Steve 111, 155
- Design Lead 104
- Dezentralisierung 192
- Dilts-Pyramide 400, 411
 - Anwendungen der 402
- Dilts, Robert 400

Diversität 185
 dm 125
 Domain 199
 Dot Voting 490
 Double Loop Learning 235
 Dringlichkeit 548
 Drucker, Peter 110, 231
 Dueck, Gunter 185
 Dunbar-Zahl 88, 341, 346
 Dweck, Carol 146

E

Edwards, Betty 118
 Effektivität 7
 Effizienz 7
 Eigenverantwortung 534
 Einfach 28
 Einfachheit 24, 229
 – Gefahren 36
 – Handlungsweisen 35
 – maximale 51
 Einsichten 305
 Einsichten-Meeting 321
 Einzelleistungen 171
 Eisberg-Modell 357
 Elbdudler 471
 Emergente Gestaltungsprozesse 182
 Emergenz 167
 Engagement 136, 196
 Engpässe 510
 Entscheidungsfreiheit eines Teams 176
 Entscheidungsspielräume 121
 Entwicklung
 – inkrementelle 269
 – iterative 269
 – iterative und inkrementelle 44
 Entwicklungszeit 11
 Eoyang, Glenda 40
 Ergebnisorientierung 196
 Erziehung 128
 evolutionäre Entwicklung 166
 evolutionäre Gestaltungsprozesse 182
 (Executive) Sponsor 313
 Experiment 37, 41, 236, 414, 446, 474, 478
 – Auswerten 443
 – Lernen 41
 – Risiko 41
 – Umsetzen 442
 – Vorbereiten 442
 Experimente-Boards 522
 Experimente Tracker 536
 Experten 187, 478
 Exponentialfunktion 9

F

Fach-Abteilungen 92
 Fähigkeiten 401

Fairness 122
 Fayol, Henri 381
 Federations of Companies 346
 FedEx-Day 137
 Feedback 105, 168, 284, 304, 422, 433
 Feedbackschleife 230, 443
 Fehlentwicklung 11
 Fehler 3
 Fehlerquoten
 – geringere 11
 Feuerwehraktionen 11
 Filter 401
 Fix the Company 388
 Fließband 65
 Fließfertigung 76
 Fließprinzip 76
 Flow 47, 140, 141
 – schneller Durchlauf 47, 165
 Focus on Value 418
 Foerster, Heinz von 157
 Ford, Henry 3, 65, 76, 262
 Fordismus 65, 68, 77
 Ford Motor Company 76
 Form follows Function 340, 345
 Frameworks 423
 – Warum Sie nicht funktionieren 378
 Frankl, Viktor 143, 406
 Freiheit 138
 Frühe Neuzeit 62
 Frühindikatoren 259
 Führung 383
 Führungskoalition 548
 Führungskraft 145
 Führungsrezepte 39
 Fünfte Disziplin 44
 Funktionsmeister-Prinzip 75

G

Galbraith, Jay R. 539
 Galton, Francis 184
 Gegenkopplung 169
 Gehaltsfestlegung durch die Mitarbeiter 471
 Gehirn 44
 Gelddruckmaschine 7, 8
 Gell-Mann, Murray 157
 Gemba 47
 Gemba Walk 47
 Genchi Genbutsu 47
 Generalisten 186
 Generation Y 472
 Geordnet 24
 Geschäftsidee 267
 Geschäftsmodells 9
 Geselle (Ha) 143
 Gesetz von Ashby 19, 33, 183, 349
 – Agilität ist die Umsetzung des 56

Gesetz von Brooks 348
 Gesetz von Conway 2, 97, 103, 343, 349
 Gewinn 8
 Glaubenssätze 401
 Godin, Seth 139
 Goffman, Erving 358
 Goldlöckchen-Aufgaben 140
 Goldman 55
 Google 137, 396, 557
 Gouvernance 353
 Gruppe 165, 171
 – Rollen in einer Gruppe 172
 Gruppenarbeit 68, 407
 Gruppendenken 189
 – Symptome 189
 Gruppenentscheidungen
 – Kriterien für gute 185
 Gruppenkultur 194
 Guilds 90, 91

H

Hack day 86, 88
 Hackman, Richard J. 175
 Hack time 100
 Hamel, Gary 231, 382, 422
 Handarbeit 49
 Happiness Index 258, 490
 Harnish, Verne 478
 Hastie, Reid 193
 Hawthorne-Effekt 259
 Hebbsche Regel 120
 Herdendenken 191
 Hierarchien 383
 Hindernisse 549
 Hinterbühne 358
 Hochleistungsteam 178, 179, 195
 Holland, John H. 157
 Homogenität von Gruppen 188
 Human Resources 125
 Hypothese 37, 305, 533
 Hypothesen-Karte 533

I

Iacocca Institute 48
 Identität 402
 Impediment Backlog 272, 493
 Improvement Boards 102
 Improvement Canvas 529
 Individualismus 136
 Industrie 4.0 68
 Industrielle Revolutionen 63
 – die dritte industrielle Revolution 65
 – die erste industrielle Revolution 63
 – die vierte industrielle Revolution 68
 – die zweite industrielle Revolution 64
 – die zweite Revolution in der Autoindustrie 44

Information Radiators 237, 483
 Informationskaskaden 191
 Informations- und Kommunikationstechnologien 68
 Ingenieure 65
 Inkrementell 44, 45
 – Geschäftsmodellentwicklung 268
 – Produktentwicklung 268
 Inneres Team 400
 Innovation 151
 Instruktionsblätter 74
 Integratives Modell individueller Anstrengung bei kollektiven Aufgaben 180
 Intelligente Gruppe 193
 Intelligente technische Systeme 68
 Intelligenz der Gruppe 238
 Iterationen 7, 251, 271
 – kundengetriebene 232
 Iterativ 44, 45
 – Lernen (validated learning) 85
 – und inkrementelle Entwicklung 45

J

Janis, Irving L. 189
 Jobs des Produktes 3
 Jobs-to-be-Done 267
 Jones, Daniel T. 47

K

Kaizen 424
 Kanban 47
 Kanban-Board 493
 Kanban-Boards 348, 508
 Kanban-Prinzipien 511
 Katalytische Führung 353
 Kausale Ursache-Wirkungs-Beziehungen 34
 Klassifizierung 439
 Know-how-Transfer 495
 Kollektive Intelligenz 185
 Kommunikation 226
 – interaktive 242
 – offene 352
 Kommunikationsproblem 2
 Kommunikationsstrukturen 2
 Kompetenz
 – Kultur der 362
 Komplex 8, 10, 22, 24, 28, 32, 33
 – adaptive Systeme 23
 – dynamische Systeme 168
 – System 23, 33
 Komplexität 15, 17, 20, 21, 22, 35, 109, 278, 383, 446
 – Auswirkungen 23
 – Gefahren 38
 – Handlungsweisen 37

- menschlicher Systeme 40
- Komplexitätstheorie 22
- Kompliziert 22, 24, 28, 32
- Kompliziertheit 35
- Gefahren 37
- Handlungsweisen 36
- Konflikte 196
- Konformität 188
- Kontext 401
- Kontingenz-Ansatz 32
- Kontinuierliche Verbesserung 229, 238, 241
- Struktur 426
- Kontrolle 136
- Kultur der 361
- Konzentration 124
- Kooperation 49
- Kopfarbeit 7, 9, 11, 16, 49, 116, 147
- organisieren 115
- Kotter 8 Schritte 548
- Kotter, John P. 548
- Kreatives Feld 187
- Kreative Tätigkeiten 138
- Kreativität 116, 118, 151, 187
- Bedingungen 120
- Krisenmanagement 39
- Kultur 98, 102
- der kontinuierlichen Verbesserung 101
- der Zusammenarbeit 362
- fehlertolerante 94
- Kultur-Design 466
- Kulturebenen-Modell 356
- Kulturfokussierte Rollen 98
- Kulturmodell nach Schneider 360
- Kulturwandel 457
- Kunde 1, 3, 4, 7, 149, 163, 234, 458
- Zusammenarbeit 217
- Kunden-Feedback 268
- Kundengetriebene Iterationen 232
- Kundenwert 234
- Kurzfristige Erfolge 549
- Kybernetik 65

L

- Laloux, Frederic 366, 387
- Lanier, Jaron 184
- Larman, Craig 349
- Larmans Gesetze 349
- Lawineneffekt 169
- Lay, Rupert 133
- Lean 94, 102
- allgemeine Prinzipien von 162
- Lean Change Canvas 307
- Lean Change Management 8, 278, 424
- Ablauf 317
- Erweiterungen 329
- Fehlermöglichkeiten 473

- Grundannahmen 309
- Rollen 311
- Schlüsselprinzipien 307
- Lean Change-Prinzip 308
- Lean Change Zyklus 302, 326
- Lean Coffees 259
- Lean Management 44, 46, 68, 110, 269
- Lean-Prinzipien 47
- Lean Procrastination 494
- Lean Production 47, 269
- Lean Startup 85, 99, 100, 103
- Lean Startup Prinzip 85, 263, 268
- drei Schlüsselprinzipien 268
- Lean Thinking 46, 47, 161
- Lernen 3, 4, 22, 41, 53, 251, 254, 270
- Anpassen durch 41
- durch Experimente 41, 352
- erster Ordnung – Single Loop Learning 3
- iteratives (validated learning) 85
- organisationales 45
- Prozess- 255
- selbstorganisierendes 199
- zweiter Ordnung – Double Loop Learning 3
- Lernende Organisation 45
- Lernerfahrungen 1
- Lernschleife 497
- Lernziel 141
- Levitt, Theodore 3
- Lewin, Kurt 290
- Lieferzyklus 105
- Lift-off 321
- Lift-off-Meeting 432, 448
- Linienmanager 2, 91
- Lösungsfokussierung
- die drei Grundprinzipien der 156
- Loyalitätsverlust 472
- Luhmann, Niklas 150, 157, 158, 354
- Lunch and Learn 259

M

- Mad – Sad – Glad 494
- Malik, Fredmund 130, 382
- Malone, Thomas 185
- Management 54, 64, 75, 311, 381, 384
- Funktionen 381
- iterative Struktur 385
- und Selbstorganisation 382
- vs. Leadership 408
- Management 3.0 147
- Managementmoden 9
- Manager 65, 147
- Selbstbild 36
- Manifest für Agile Softwareentwicklung 558

- Manifesto for Software Craftsmanship 559
 Mankiw, N. Gregory 472
 Manuelle Tätigkeiten 138
 Manufakturen 62
 Marktdruck auf tayloristische Nachzügler 79
 Mastery 96
 Matrix 2, 92
 Matrixorganisation 92
 – mehrdimensionale 76
 McChrystal, General Stanley 347
 McGregor, Douglas 128
 Meeting
 – Check-in 487
 Mehrheitsentscheid 552
 Mehrwert für den Kunden 48
 Mein wunderbarer Arbeitsplatz 471
 Meister (Ri) 143
 Mensch 3
 – der intrinsisch motivierte 130
 Menschenbild 94, 95, 125, 126, 138, 150, 197
 – nach Typ I 136
 – nach Typ X 136
 – Wirkkreislauf eines negativen 127
 – Wirkkreislauf eines positiven 127
 Messen
 – objektive Faktoren 258
 – subjektive Faktoren 258
 Messkriterien 257
 Messmetriken 258
 Messzeitpunkte 258
 Methodenversagen 17
 MINDPRACTICE® 245, 407, 448, 556
 Minimales Produkt 264
 Minimum Lovable Product 99
 Minimum Viable Bureaucracy 103
 Minimum Viable Product (MVP) 99, 103, 266, 269
 Mission 87
 MIT 46
 Mitarbeiter 3, 4, 17
 Mitbestimmung 383
 Mitkopplung 169
 Mob Programming 494
 Mob Working 494
 Modellierung 162
 Morowitz, Harold 157
 MoSCoW-Prinzip 482
 Motivation 95, 131
 – eines Teammitgliedes 180
 – extrinsische 132
 – intrinsische 132
 Motivationstheorien 134
 Muster 37, 40
 – erwünschte 37
 Mythos Motivation 133
- N**
- Nachlaufindikatoren 260
 Negative Rückkopplung 169
 Neolithische Revolution 61
 Net Promoter Score (NPS) 258, 495
 Netzwerke
 – unternehmensinterne 449
 Neuroleadership 129
 Nonaka, Ikujiro 45
 Nordstern 102
 Not necessary but nice to have 8
- O**
- Ohno, Taiichi 238
 OODA 54
 Open Source 102
 Optimize for Systems 418
 Optimize Value 418
 Optionen 535, 544
 – bewerten 439
 – Risikoklassifikation 545
 – testen und auswählen 323, 439
 Optionenboard 535
 Optionen-Meeting 322, 438
 Ordnung 23
 Organisation 1, 3, 342
 – adaptive 3
 – agile 2, 4, 48
 – als Maschine 355
 – anpassungsfähige 3
 – Eigenschaften agiler 350
 – flexible 2, 148
 – klassische 1
 – lernende 4
 – Merkmale 343
 – sind Systeme 159
 – Spotify 353
 – virtuelle 48
 – von Arbeit 3
 Organisationales Lernen 44
 Organisationskultur 405, 457, 460, 466, 541
 – agile 354
 – Veränderung 359
 Organisationsstruktur 1, 2, 349
 – feste 1
 – flexible 103, 345
 – temporäre 1
 – traditionelle 344
 Organizational Burnout 476
 Osterwalder, Alexander 523
 Overengineering 229
 Oxytocin 122

P

Pair Programming 496
 Pair Working 494, 496
 Paretoprinzip 7
 Partizipation 383
 Party 328, 444
 PDCA-Zyklus 45, 54
 Peer code review 102
 Peers 404
 People Operations 98
 Perfektionierung 139, 369, 386
 – drei Gesetze der 140
 Permanente Verbesserung 94
 Personalabteilung 125
 Personalkosten 7
 Personalmarketing 15
 Perspective Mapping 553
 Perspektive 158
 Peter-Prinzip 345
 Pflichterfüllung 136
 3-Phasen-Modell 290
 Pink, Dan 130, 143, 369
 Pläne 1, 478
 Planung 1, 8, 497
 Positive Rückkopplung 169
 Post-Mortem-Meeting 100
 Potenzielles Team 177, 179
 Premium-Cola 383
 Prinzipien hinter dem Agilen Manifest 558
 Prioritäten 7, 11
 Problemraum 155
 Process Masters 98
 Product Backlog 7, 271, 272, 497
 Product Backlog Estimation 274
 Product Lead 104
 Product Owner (PO) 84, 86, 87, 104, 105
 Produktarchitektur 105
 Produkteigenschaften 7
 Produktinkrement 272
 Produktivität 10
 Produktmerkmale 7
 Produktstruktur 3, 344
 Produktverantwortliche 86, 104
 Produktzentriertes Denken 227
 Professor und Unternehmer 92
 Projekt 1
 Projektmanagement 1
 – klassisches 1, 105
 Projektmanager 2
 Projektmitarbeiter 2
 Projektorganisation 1
 Projektrisiko 11
 Projektteam 1
 Produktzentriertes Denken 227
 Prozesse 109
 Prozesslernen 255

beck-shop.de

DIE FACHBUCHHANDLUNG

Prozessverbesserung

– organisationsinterne 4
 Pseudo-Team 177, 179
 Pull-Prinzip 47, 165
 Purpose 96

Q

Qualität
 – höhere 11

R

Radikal Management 230
 Rangdynamisches Positionsmodell 172
 Räuber-Beute-Beziehungen 170
 Red Queen 40
 – Hypothese 39
 – Syndrome 39
 Relatedness – Verbundenheit, Zugehörigkeit 122
 Releases 104
 Release Trains 104
 Reorganisation 148
 Respekt 99
 Result Only Work Environment (ROWE) 136, 471
 Retrospektive 86, 100, 255, 326, 443, 497
 – I 327, 443
 – II 327, 444
 Return on Invest (ROI) 84
 Review 255, 277, 498
 Richtige Dinge richtig 3, 7, 375
 Ries, Eric 263
 Risikozonen 545
 Rockbands 195
 Rock, David 44, 252, 465
 Roos, Daniel 47
 Rosenthal-Effekt 180
 Routineaufgaben 117
 ROWE (Results-Only Work Environment) 136, 471
 Rückkopplung 168
 – negative 169
 – positive 169
 Rückmeldung 168
 Rugby Approach 46

S

Scaled Agile Framework 378
 ScALeD Agile Lean Development 375
 SCARF-Modell 120
 Schein, Edgar H. 129, 356
 Schlanke Fabrik 164
 Schlecker, Anton 125
 Schlesinger, Arthur 189
 Schneider, William E. 360
 Schneller Durchlauf 47, 165
 – Flow 47, 140, 141

- Schön, Donald 45, 254
 Schulz von Thun, Friedemann 400
 Schwarmdummheit 197
 Schwarmintelligenz 185
 Schwartz, Tony 118
 Scrum 7, 10, 15, 45, 98, 255, 271
 – Meetings 274
 – Rollen 272
 – Wie es funktioniert 276
 Scrum-Board 512, 513
 Scrum of Scrums 89, 335
 Selbstbestimmung 135
 Selbstbild 402
 Selbstorganisation 56, 97, 103, 165, 166,
 181, 353, 383, 447, 473, 534
 – autogene 168
 – autonome 168
 – Wege zur 422
 Selbstorganisierendes Lernen 199
 Selbstwertgefühl 121
 Selected Product Backlog 275
 Semco 383
 Senge, Peter M. 45
 Servant Leader 98
 Servant Leadership 371
 Shewhart Cycle 253
 Shewhart, Walter A. 45
 Show up rate 259
 Shu – Ha – Ri 143
 Sicherheit 44
 Simon, Herbert 381
 Sinek, Simon 111, 406
 Single Loop Learning 254
 Sinn 96, 111, 130, 402, 446, 473
 – an der Arbeit 233
 – bei der Arbeit 233
 – der Veränderung 432
 – Vermittlung von 430
 Sinnerfüllung 117, 143, 369, 386
 Skalierung
 – Prinzipien für eine erfolgreiche 375
 – von Scrum 89
 Social Loafing 180
 Soft Skills 451
 Software Craftsmanship 364
 Softwareentwicklung 68
 soziales Faulenzen 180
 Spätindikatoren 260
 Spezialisten 186
 Spotify 8, 11, 15, 83, 345
 Sprenger, Reinhard K. 126, 130, 137, 145,
 148, 150, 151
 Sprint 271, 499
 – Backlog 271, 499
 – Kalender 513
 – Planning 274, 499
 – Planning Meeting 86, 276
 – Retrospektive 276
 – Review 272, 275
 Squad 84
 Stacey-Matrix 31, 32
 Stacey, Ralph D. 31
 Stakeholder 11, 87, 312
 Stamm 88
 Standard-Veränderungsmodell von Kurt
 Lewin 290
 Start-ups 263
 Start with Why 111
 Status – (relativer) Status 121
 Story Card 500
 Story Point 274, 500
 Storytelling 98, 243, 245
 Strategien 401, 548
 Struktur 49
 Surowiecki, James 183
 Sutherland, Jeff 347
 Swim lanes 511
 Symptomträger 160
 System 2, 8, 15, 22, 167
 – komplexe adaptive 22
 – Organisation als 283
 Systemdenken 157
 Systemdynamik 40
 Systeminhaber/System Owner 93
 – System Owner-Tag 94
 Systemisches Denken 351
 Systemtheorie 22, 167
 Systemvertrauen 150
- T**
 Takeuchi, Hirotaka 45
 Task Board 512
 Taylor 35, 36
 Taylor, Frederick W. 64, 71, 384
 Taylorismus 51, 65, 68
 Taylors „wissenschaftliche Regeln“ 72
 Team 104, 105, 139, 165, 171, 172, 181, 404
 – 5 Dysfunktionen 196
 – Bedingungen für leistungsstarke 175
 – Bildung eines 405
 – crossfunktionales 3, 186
 – dauerhaft stabiles 1, 175, 178
 – echtes 178, 179
 – kontinuierliche Selbstverbesserung 238
 – managergeführtes 176
 – potenzielles 177, 179
 – Pseudo- 177, 179
 – selbstdesignendes 176
 – selbstmanagendes 176
 – selbstorganisiertes 3, 181, 229, 232
 – selbstverwaltendes 176
 Teamarbeit 488
 Teameffektivität 175

Teamleistungskurve 177
 Team of Teams 347
 Tech Club 200
 Technical debts 228
 Technical Lead 104
 Technische Exzellenz 228
 Technische Schulden 228
 Temenos 407
 Temperaturregler 170
 Test-driven Development (TDD) 502
 Test-first Development 502
 The Fifth Discipline 45
 The Golden Circle 111
 The Insights Door 501
 Themenboard 551
 The Morning Star Company 383
 The New New Product Development
 Game 44, 45
 Theorie X 135
 Theory Y 165
 The Star Model™ 539
 Think different 154
 Timebox 502
 Time to Market 11
 Tools 4
 – für Einsichten 532
 – für Experimente 536
 – für Optionen 535
 Torvalds, Linus 192
 Toyota 47
 – Production System 162
 – -System 239
 Transparenz 501
 – des Projekts 11
 – maximale 448
 Trennung von Kopf- und Handarbeit 74
 Tribe 88
 Trilemma 17
 Trupp 84, 103, 105
 T-Shaped Professionals 186, 488
 Tuckman, Bruce 174
 Typ-I-Menschenbild 130, 136, 165
 Typ-X-Menschenbild 136

U

Übergang von der Industrie- zur Wissen-
 schaftsgesellschaft 70
 Umsetzungsboard 324, 518
 Umwelt 401
 Unabhängigkeit 136, 190
 Unbewusste Stereotype 126
 Unconscious Bias 126
 Unerkennbaren 40
 Ungeordnet 24
 Ungewissheit (Ambiguität) 21, 34
 Unordnung 23
 Unsicherheit 20, 21, 34, 40, 42

beck-shop.de

DIE FACHBUCHHANDLUNG

Unternehmenshierarchie 411
 Unternehmenskultur 405, 473, 549
 Unvohersagbarkeit 21
 Ursache-Wirkungs-Beziehungen 21
 Use Case 503
 User Acceptance Test 275
 User Story Mapping 505
 User Storys 274

V

Van Valen, Leigh 40
 Vašek, Thomas 194
 Velocity 258, 501, 505
 – Tracking 258, 506
 Veränderung 9, 549
 – als Experiment 433
 – ein Modell 397
 – Widerstand 461
 Veränderungsbegleiter 289
 Veränderungsinitiativen 313
 Veränderungsteam 312
 Verantwortung 94, 97, 104, 147, 152, 196
 – als Eigenschaft 153
 – als Zuschreibung 153
 Verantwortungsübernahme
 – Konsequenzen fehlender 153
 Verband 90
 Verbesserung
 – kontinuierliche 229, 238, 241
 – Struktur kontinuierlicher 426
 Verhalten 401
 Verluste 7
 Verrat 150
 Verschiebung von Hand- zu Kopfar-
 beit 117
 Verschwendung 163, 269
 Verschwendungsarten 163
 VersionOne 11
 Versuchsleiter-Artefakt 180
 Versuchsleiter(erwartungs)effekt 180
 Versuch und Irrtum 41, 167, 170, 183
 Verteilung von Managementkompe-
 tenz 49
 Vertrauen 94, 97, 147, 150, 196, 477
 Vertrauensverlust 151
 Vervollkommnung
 – Kultur der 362
 Veto-Entscheid 552
 Virtuelle Organisationen 44
 Vision 103, 548
 Volatilität 20, 34
 Vorderbühne 358
 Vorgehensweise 138
 – agile 43, 51, 52
 – klassische 51
 Vorlaufindikatoren 259
 Vorteile von agilem Vorgehen 14

VUKA 1, 16, 19, 20, 42, 48, 56, 211
 – in Ihrem Leben 34
 – Rahmenbedingungen 17
 – Überleben 35

w

Wartezeiten 163, 165
 Watzlawick, Paul 10, 51
 Weisbord, Marvin R. 281
 Weisheit der Vielen 183
 Werner, Götz 125
 Werte 401
 Wettbewerb
 – die vier Dimensionen agilen 48
 Wettbewerbsfähigkeit 49
 Wettbewerbsvorteil 56
 Whole Foods 139
 Widerstand 284, 304, 422
 Wiederholung 252
 Wikipedia 198
 Win-Win-Kooperation 11
 WIP-Limits (Work-in-Progress-Limits) 348, 510, 518
 Wissen

– lokales 193
 – stilles 193
 Wissenschaftliche Betriebsführung 71
 W.L. Gore & Associates 139, 346
 Womack, James P. 45
 Work Rules 557
 Wozu 96, 111, 112, 473
 Wurzeln von agil 44, 50

z

Zappos 139
 Zeit 138
 Zenturie 346
 Zinsen 170
 Zins- und Zinseszinsseffekt 9
 Zufriedenheit 144
 – der Mitarbeiter 10
 Zukunft 111
 Zünfte 90, 91
 Zusammenarbeit 131, 146, 369, 386
 – Kultur der 362
 Zweckrationaler Entscheider 146
 Zweite Revolution in der Autoindustrie 44