

Agile Meetings und Workshops

Thonet

2022

ISBN 978-3-8006-6510-5

Vahlen

schnell und portofrei erhältlich bei
beck-shop.de

Die Online-Fachbuchhandlung beck-shop.de steht für Kompetenz aus Tradition. Sie gründet auf über 250 Jahre juristische Fachbuch-Erfahrung durch die Verlage C.H.BECK und Franz Vahlen.

beck-shop.de hält Fachinformationen in allen gängigen Medienformaten bereit: über 12 Millionen Bücher, eBooks, Loseblattwerke, Zeitschriften, DVDs, Online-Datenbanken und Seminare. Besonders geschätzt wird beck-shop.de für sein umfassendes Spezialsortiment im Bereich Recht, Steuern und Wirtschaft mit rund 700.000 lieferbaren Fachbuchtiteln.

Stichwortverzeichnis

A

Agenda-Varianten 106
 Agile Boss Game 134
 Agile Chair Game 136
 Agile Frameworks 24
 Agile Kommunikation 26
 Agile Moderation 41
 – bewährte Rollen 257
 Agile Praktiken 25
 Agile Prinzipien 24
 Agiler Coach 40
 Agiler Trainer 38, 43
 Agiles Mindset 22, 23
 Agile Touch Game 135
 Agile Transformationsbegleitung 41
 Agile Werte 24, 170
 Agiles Projektmanagement 41
 Agiles Taschenrechner-Spiel 129
 Agilität 21
 Agility Work & Travel 158
 Aktivierer 125, 139
 – Tools 126
 All-Hands-Meeting 216
 Analysetools 71
 Appreciative Inquiry 34, 233
 Arbeitsplatzbeschreibungen 179
 Aufstellungsarbeit 99
 Auftragsklärung 89
 Aufwand-Wirkung-Diagramm 80

B

Barcamp 163
 Baum der Erkenntnis 85, 144
 Bedarfsanalyse 180
 Besonderheiten bei agilen Onlinemeetings 55
 Bestandsaufnahme 48
 Blind zeichnen 140
 Breakout Session 117
 Burn-down-Chart 71

C

Check-in 57
 – Tools 59
 Check-out 84, 140
 – Ablauf 140
 – Tools 84
 Chronologische Line-ups 63
 Cohn, Ruth 259
 Commitment 43, 105
 Customer Journey Mapping 195
 Cynefin Game 131
 – online 133

D

Daily/Weekly 215
 – Beispielabfragen 216
 Daumencheck 84
 Delegation Board 205
 Delegation-Meeting 205
 Design Sprint 183
 Design Thinking 146

- Brainstorming 77
- Prozess 183
- Dysfunktionswiderstand 259

E

- Einloggen-Fragen 96
- Einsatzbereiche agiler Coachs 41
- Einsatzbereiche agiler Trainer 42
- Einwandvorwegnahme 105
- Einwandwiderstand 261
- Empathy Map 190
- Engagement
 - fehlendes 247
- Entscheiden und Planen 79
- Entscheidungen
 - einfache 207
 - komplexe 207
- Entscheidungsmatrix 82, 207
- Entscheidungsmeeting 207
- Entscheidungsprämissen 26
- Ergebnisorientierung
 - fehlende 247
- Everett Rogers Gesetz 156
- Experteninterviews 115

F

- Facilitator 89
- Farbrausch 139
- Feedback 30, 142
 - Skalen 84
- Flow-Zustand 126
- Forscherteams 113
- Frameworks 44
- Führungs-Mindset 177

- Fünf Dysfunktionen 247
- Fünf-Finger-Retro 240
- Fünf-Minuten-Regel 113
- Fünf-Why-Methode 245

G

- Gallery Walk 117
- Gaming 44
- Gamings für Onlineworkshops 138
- Gefühls-Check 60
- Gesetz der Füße 46
- Gradmessung oder Barometer 85
- Grundsätze zum Umgang mit Widerstand 262

H

- Hafenvereinbarungen
 - sichere 226
- Happy Flow 199
- Heißluftballon 230
- High Performing-Team 253
- Hypothesen bilden 127

I

- Ideen-Meeting 192
- I liked, I wished, I learned 85
- Innovation 44
- Interessenswiderstand 260
- Interviews 65
 - aus der Zukunft 35
- Iteratives Lernen 44

K

- Kanban-Lead-Time 71
- KDT-Walk 75, 118, 143

Keep-Drop-Try 74, 118, 142
Kick-offs 149
Kleingruppenübungen 120
Koffer 85, 144
Kompetenzen agiler Trainer 43
Kompetenzentwicklungen 179
Konfliktbereitschaft
– fehlende 247
Konflikte in Meetings oder Workshops 263
Konfliktmanagement 259
Konsens 82
Konsent 82, 208
Konsultativer Einzelentscheid 82, 209
Konzeption mit dem Storyboard 91
Kopfstandmethode 123
KPIs 71

L

Lean Coffee 250
Learning Journey 87
Lego 35, 184
Lencioni, Patrick 247
Lernen 33, 120
Lernphasen 87
Leuchtturm-Modell 150
Line-ups
– zu Eigenschaften 36
– zu Standpunkten 36

M

Meetinganalyse 45
Meetingboard 50
Meetingcheckliste 52
Meetingdesign 50

Meetingfrequenz 11
Meeting-Pains 16
Meetingrevolution 45
Meetings
– online 55
– Rollen 48
– Strukturen revolutionieren 46
– Vereinbarungen für 46
– vier Phasen 50
– vier W-Fragen zum Inhalt 57
Meeting- und Workshopzyklus 146
Mehrheitsentscheid 82
Mindset-Workshops 176
Murmelgruppen 65

N

Neuausrichtung 150
Nonsense-Übungen 128

O

OKRs 71
Onlinemeetings
– Plattformen 53
– sechs Regeln für effektives Moderieren 55
Onlineworkshops 93
– Games 138
Open Space Agility (OSA) 153

P

Personas 32, 187
Perspektiven-Walk 121
Perspektivwechsel 122
Planning-Board 213
Planning-Meeting 211

Plattformen für Onlinemeetings 53
Präsentation 112
Priming 126
Prototyping 34
Punkteabfragen 79

Q

Quick-Feedbacks 142

R

Rahmen-Spielfeld-Analyse 246
Reflexion 118
Retrospektiven 222
– fünf Phasen 223
– Tools 225
Retrospektiven-Board 224
Review-Board 221
Review-Meeting 219
Rollen-Canvas 174
Rollen des Trainers 39
Rollen in Meetings 48
Rollen-Set-up 173

S

SAP „Scenes“ 186
Schmerzpunkte in Meetings 16
Schutzräume 156
Segelboot 232
Selbstorganisation 43
Skalierungen der Teilnehmer 61
Speeddating 66
Spiele 125
Staging 35
Starfish 76, 220

Stärken stärken 237
Stationen lernen 116
Sternbewertung 84
Störungen in Meetings und Workshops 264
Stretchingzone 33
SWOT-Retro 241
Systemisches Konsensieren 83

T

Team-Canvas 167
Teamentwicklungen 252
Teamkonto 228
Teamometer 238
Teamphasen 243
Teams
– fünf Dysfunktionen nach Patrick Lencioni 247
Team-Set-up-Workshop 167
Themen bearbeiten 68
Themen bewerten 68
Themen erheben 68
Themen-Kanban 27
Themen-Kanban-Board 68
Think New 146
Think-Pair-Share 72
Timeboxing 18, 31
Touchpoints 13, 195, 197
Trainerleitfaden 91
Trainerstory 93
Tuckman, Bruce 243
Turmbau-Aktivierer 138
Typisch wir/Typisch ich 226

U

Überforderungswiderstand 260

V

- VEGAS-Regel 47, 103
- Verantwortungsübernahme
 - fehlende 247
- Vereinbarungen 64
 - für Meetings 46
- Vertrauen
 - fehlendes 247
- Visualisierung 18
- Vorbereitung von Meetings 50
- Vorstellung der Teilnehmer 94

W

- Walt Disney Walk 200
- Warm-ups 97
- Was ist unser Selbstverständnis? 151
- Welche Wirkung erzeugen wir in unserem Umfeld? 152
- Werte, Prinzipien und Handlungen 37
- Wertespinne 235
- Wertschätzende Erkundung 233
- Wetterlage 84
- Widerstand
 - Arten 259
 - Grundsätze zum Umgang 262

- Widerstandsabfrage 37, 83, 209
 - Vorgehensweise 208
- Wie bauen wir um? 152
- Wie handeln wir? 151
- Wissens-/Forscherteams 113
- Workshop-Interviews 101
- Workshop-Kanban-Board 108
- Workshoprollen 109
- Workshopskalierungen 99
- Workshopthemem Sprint-Ablauf 111
- Workshopvereinbarungen 103
- Workshop-Warm-ups 97
- Work & Travel 116
- Wozu gibt es uns? 151

Z

- Zauberstab bei Eskalationen 263
- Zwei Lügen, eine Wahrheit 126
- Zweirichtungsfazit 85

Ausgewählte Quellenangaben

- Csikszentmihályi, Mihály: Flow im Beruf – Das Geheimnis des Glücks am Arbeitsplatz, 2014.
- Hofert, Svenja; Thonet, Claudia: Der agile Kulturwandel, 2018.
- Lencioni, Patrick: Die 5 Dysfunktionen eines Teams, 2014.
- Oestereich, Bernd; Schröder, Claudia: Das kollegial geführte Unternehmen, 2016.
- Mezick, Daniel; Pfeffer, Joachim; Sasse, Miriam: Das OpenSpace Agility Handbuch, 2019.