

VALENTIN NOWOTNY



AGILE UNTERNEHMEN

**NUR WAS SICH BEWEGT
KANN SICH VERBESSERN**

Inhaltsverzeichnis

Über den Autor	9
Psychologisch-agiles Vorwort	11
1. Von den Anfängen agilen Denkens und Handelns	21
1.1 Die klassische Wasserfall-Planung versus agile Denk-, Arbeits- und Projektwelten	24
1.2 Teams, Menschen und Organisationen verändern sich	33
1.3 Denk- und Psychofallen agiler Denk- und Arbeitswelten.....	43
2. Das Prinzip Agilität aus dem Blickwinkel des Psychologen	57
2.1 Was heißt eigentlich agil?	60
2.2 Agile Prinzipien und Werte	64
2.3 Denk- und Psychofallen bei agilen Prinzipien	83
3. Projekte schneller machen: Scrum als hochwirksamer Psychoturbo für aufgeweckte Teams	91
3.1 Scrum als Projektbeschleuniger	95
3.2 Bauelemente und Beispiele von Scrum	98
3.3 Denk- und Psychofallen bei Scrum	115
4. Arbeit sichtbar machen: Kanban macht Teams flexibel und schafft einen positiven Flow-Prozess	127
4.1 Kanban – Das neue Lean als interaktives Vergrößerungsglas?.....	135
4.2 Bauelemente und Beispiele für Kanban-Systeme	141
4.3 Denk- und Psychofallen bei Kanban.....	149
5. Gute Ideen spielerisch austesten: Design Thinking überwindet die engen Grenzen der Wahrnehmung	157
5.1 Was ist neu an Design Thinking?.....	162
5.2 Die Bauelemente von Design Thinking	164
5.3 Denk- und Psychofallen beim Design Thinking	171

6. Neuland erobern: Jenseits etablierter Wahrheiten im Lean-Start-up eigene Ideen validieren	179
6.1 Wozu benötigen Sie den Lean-Start-up-Ansatz?	181
6.2 Business Modell Canvas – ein visuelles Geschäftsmodell	189
6.3 Denk- und Psychofallen bei Lean-Start-up	192
7. Psychologische Mechanismen spielerisch begreifen: Agile Games bringen es auf den Punkt	201
7.1 Wozu benötigen Sie agile Games?	203
7.2 Beispiele und Bauelemente von agile Games	205
7.3 Denk- und Psychofallen bei agile Games	214
8. Fokussierte Lernbausteine im Team: Retrospektiven erlauben, zusammenzuwachsen	219
8.1 Die Retrospektive als hochwirksame Feedbackschleife	221
8.2 Beispiel und Bauelemente von Retrospektiven.....	228
8.3 Denk- und Psychofallen bei Retrospektiven.....	235
9. Phänomen VUCA-Welt: Das Unvorhersehbare und der menschliche Wunsch nach Kontrolle	245
9.1 Wozu sollte man die VUCA-Welt verstehen?	251
9.2 Ansätze und Modelle, um die neuen Herausforderungen handhabbar zu machen.....	254
9.3 Denk- und Psychofallen bei Komplexität	259
10. Magische Glücksmomente als wahrhafte Treiber einer agilen Welt	269
10.1 Magische Momente als wahrhafte Treiber.....	271
10.2 Beispiele und Bauelemente für positive Vibes in Organisationen.....	278
10.3 Denk- und Psychofallen beim Glückserleben	287
11. Selbstorganisation ohne Führung? Weit gefehlt. Agil führen geht anders	293
11.1 Wozu braucht es in agilen Arbeitswelten ein neues Führungsverständnis?.....	298
11.2 Beispiele und Bauelemente einer funktionierenden Führung in agilen Unternehmen.....	300
11.3 Denk- und Psychofallen des agilen Führens.....	316

12. Leicht gesagt, schwer zu gestalten: Achillesferse	
Unternehmenskultur	327
12.1 Fehlende Fehlerkultur ist ein Symptom	331
12.2 Wie lernen Teams in Organisationen?	334
12.3 Denk- und Psychofallen bei lernenden Organisationen	351
13. Agile Transition: Wie sich ein Unternehmen psychologisch	
intelligent umbauen lässt	359
13.1 Wofür ist eine agile Transition gut?	362
13.2 Der Startpunkt: Das agile Mindset	364
13.3 Fünf wichtige Prozessschritte	367
14. Die wichtigsten Tipps für einen Einstieg ins agile Arbeiten	373
14.1 Machen Sie keine halben Sachen	376
14.2 Etablieren Sie einen Piloten	377
14.3 Sorgen Sie für positive Stimmung	377
14.4 Nehmen Sie alle Beteiligten mit	378
14.5 Klare Ziele, klare Sprache	380
14.6 Persönlichen Ärger produktiv machen	381
Literaturverzeichnis	385