

Inhaltsverzeichnis

Gamebook User Guide	10
Gamebook Parts	12
Digital Leader Rules	15
Part 1 – Führung im digitalen Zeitalter	21
Das Game beginnt	22
Part 1.1 Game Changer Digitalisierung	24
Part 1.2 Digitale Transformation kurz und bündig	33
Part 1.3 Führen in der VUKA-Welt	56
Part 1.4 Neues Denken lernen	61
Part 1.5 Digital Leader Canvas	73
Part 2 – Mindset als Digital Leader	85
Das Game annehmen	86
Vernetzung: Stärken potenzieren	88
Part 2.1 Hierarchie – Über die eigenen Linien hinaus agieren	88
Part 2.2 Profil – Teilhabe am eigenen Arbeiten ermöglichen	103
Part 2.3 Mitstreiter – Aktivierung der Mitarbeiter zur Stärkung der Kollaboration	109
Part 2.4 Empfehlung – Förderung der Vernetzung der eigenen Mitarbeiter	121
Offenheit: Transparenz erhöhen	128
Part 2.5 Information – Vollständige Kommunikation und Klärung von Themen	128
Part 2.6 Resonanz – Zeitnahe Bewertungen geben und Rückmeldungen verarbeiten	147
Part 2.7 Widerstand – Lösung von Konflikten und Nutzung aller Energien	156
Part 2.8 Fehler – Lernen sichern und Kontrolle vermeiden	165

Part 3 – Skillset als Digital Leader	175
Im Game mitspielen	176
Partizipation: Kompetenz erhöhen	178
Part 3.1 Team – Abläufe strukturieren und Eigenständigkeit stärken	178
Part 3.2 Wissen – Austausch fördern und Hindernisse beseitigen	192
Part 3.3 Instrumente – Agile Methoden testen und etablieren je nach Bedarf .	202
Part 3.4 Entwicklung – Fähigkeiten aufbauen und Potenziale stärken	238
Agilität: Effekte erzielen	244
Part 3.5 Ziele – Prozesse zur Vereinbarung, Bewertung und Anpassung verfolgen	245
Part 3.6 Ergebnisse – Veränderungen ableiten und Aufträge justieren	254
Part 3.7 Entscheidung – Prinzipien statt nur Hierarchien folgen	261
Part 3.8 Verantwortung – Handeln mit Ende-zu-Ende-Orientierung	269
Part 4 – Arbeiten als Digital Leader	277
Im Game erfolgreich sein	278
Part 4.1 Readiness Check: Status und Anforderungen ermitteln	281
Part 4.2 Set-up: Spielplan aufbauen	292
Part 4.3 Freiraum schaffen: Als Digital Leader Zeit gewinnen	296
Part 4.4 Schieberegler einsetzen: Bimodale Führung im Alltag umsetzen	302
Part 4.5 Dysfunktionalität: Wirkungslosigkeit beheben	306
Part 4.6 Virtuelle Teams führen	312
Part 4.7 Digitale Geschäftsstrategie	318
Part 4.8 »In or out?« – Eine digitale Einheit aufbauen	327
Part 4.9 Führung zu neuen Produkten und Services	338
Part 4.10 Führung zu neuen Abläufen	345
Part 4.11 Top-Management überzeugen	350
Part 4.12 Machtstrukturen nutzen	353
Fazit – Digital Leader sind Spielmacher	357
Gamebook Deep Dive	359
Abbildungsverzeichnis	362
Stichwortverzeichnis	363