

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	5
1 Einführung und Übersicht	11
1.1 Agil & digital – ein Versuch der Strukturierung	11
1.2 Das Denkmodell von »Treibern und Trends«	16
1.3 Megatrends und Treiber	19
1.4 Trends und pragmatische Handlungsempfehlungen	26
2 Was hat agil mit digital zu tun?	43
2.1 Digitale Transformation – nur ein Hype?	43
2.2 Was heißt »digital« – eigentlich?	43
2.3 Ursprünge des Internets und der Siegeszug der Smartphones	45
2.4 IoT und Industrie 4.0	46
2.5 Veränderte Kommunikation ändert alles	48
2.6 Was ist »agil« – und was nicht?	49
2.7 Taylorismus und Industriezeitalter	51
2.8 Lean-Konzepte	54
2.9 Agiles Arbeiten und Führen	61
2.9.1 Agiles Arbeiten	61
2.9.2 Das agile Vorgehensmodell SCRUM	63
2.9.3 Product Owner, Scrum Master und Team – der magische Dreiklang	66
2.10 Lean & agil – die Brücke	69
2.10.1 Komplex vs. Kompliziert	71
2.10.2 Fazit	75
3 Digitale Geschäftsmodelle	76
3.1 Was ist ein Geschäftsmodell?	76
3.2 Die Netzökonomie (Net Economy)	79
3.3 Das Schalenmodell der Netzökonomie	83
3.4 E-Business und Industrie 4.0	84
3.5 Die Macht des Kunden	86
3.6 Entwicklung digitaler Geschäftsmodelle	88
3.6.1 Die Digitale Geschäftsidee	88

	3.6.2	Geschäftsmodell-Architektur	91
	3.6.3	Geschäftsmodell-Design	96
3.7		Der digitale Marktplatz	97
	3.7.1	Lebenszyklus digitaler Marktplätze	101
	3.7.2	Anforderungen an einen digitalen Marktplatz	103
	3.7.3	Wo funktionieren digitale Marktplätze?	104
	3.7.4	Der Aufbau eines digitalen Marktplatzes	106
4		Wie begibt man sich auf die Reise?	108
	4.1	Das Befähigungsmodell	108
	4.2	Reifegradmodelle	111
	4.2.1	Organisatorische Reifegradanalysen	111
	4.2.2	Digitale Reifegradmodelle	115
	4.2.3	Spezielle Reifegradmodelle	116
	4.2.4	Reagieren auf Veränderungen steht über dem Befolgen eines Plans!	117
	4.2.5	Die Umsetzung immer am Kunden und dessen Wohl ausrichten!	117
	4.2.6	Menschen begeistern	119
	4.3	Veränderungsmodelle	120
	4.3.1	Modell von Kotter	120
	4.3.2	Deming-Kreis	123
	4.3.3	ADKAR-Modell	124
	4.3.4	Lewin-Modell	125
	4.3.5	Krüger-Modell	125
	4.4	Änderungsstrategien	126
	4.4.1	Agiles Veränderungsmodell	127
	4.4.2	Reißverschluss-Modell nach TYSCON	129
	4.4.3	Die Lernende Organisation – der 4E-Zyklus nach EUTAS	130
	4.4.4	7-Phasen-Veränderungsmodell von Streich	132
	4.5	Die 7 Schlüsselbefähiger (Enabler)	133
5		Fähigkeiten und Kompetenzen	138
	5.1	Die Rolle der Schlüsselbefähiger	138
	5.1.1	Die Vision als Befähiger	138
	5.1.2	Werte und Prinzipien als Befähiger	139
	5.1.3	Leadership als Befähiger	145
	5.1.4	Prozesse als Befähiger	145
	5.1.5	Technologie und Methoden als Befähiger	147
	5.2	Die Rolle der intrinsischen Motivation als Befähiger	148
	5.3	Die Bedeutung der intrinsischen Motivation für agile Teams	155
	5.4	Die Macht der Netzwerke – Community Management	161

5.5	Blended Learning	167
5.6	Agiles Lernen	169
5.7	Agile und digitale Kompetenzen	170
6	Agilität in der Organisation	173
6.1	Agile Einheiten	173
6.2	Die 3 Ebenen der Agilität	175
6.3	Agile Teams und alternative Konstellationen	177
6.4	Agile Teams und ihr Lebenszyklus	182
6.4.1	Phase I – Evaluation: Strategie-Check und Freigabe ...	184
6.4.2	Phase II – Vorbereitung	185
6.4.3	Phase III – Das agile Team arbeitet	197
6.4.4	Phase IV – Abschluss und Transfer	203
6.5	Skalierung	205
6.5.1	Horizontale Skalierung – agile Domänen	206
6.5.2	Vertikale Skalierung	208
6.6	Hybride Organisation	213
6.6.1	Die Bausteine der hybriden Organisation	215
6.6.2	Framework hybrider Organisationen	219
7	Zehn Schritte in ein agiles, vernetztes Unternehmen	222
1.	Schritt: Machen Sie sich schlau!	225
2.	Schritt: Ermitteln Sie Potenziale und Risiken!	228
3.	Schritt: Standortbestimmung	233
4.	Schritt: Legen Sie die Ausrichtung fest!	234
5.	Schritt: Schaffen Sie geschützte Räume!	238
6.	Schritt: Probieren Sie's einfach aus – die Pilotierung	239
7.	Schritt: Beobachten, evaluieren, anpassen!	240
8.	Schritt: Operationalisieren und Skalieren!	241
9.	Schritt: Lernen, Expertise und Fähigkeiten ausbauen!	241
10.	Schritt: Organisation gesamthaft agil weiterentwickeln!	244
	Grundsätze	245
Anhang I: Agil & Digital – Beispiele für die erfolgreiche Umsetzung in der Praxis		247
	M-Pesa (Kenia)	247
	Babajob	248
	Estland Digital (Estland)	248
	Haier Group (China)	248
	Kreatize (Deutschland)	249
	Saubermacher AG (Österreich)	250
	TransferWise (Großbritannien)	251
	Altenheim digital (Deutschland)	251
	Digitale Landwirtschaft	252

Die transparente Stadt	252
Digitales Handwerk	253
Industrie 4.0	253
Augmented Reality in der Projektlogistik	254
Minecraft	254
Anhang II: Diagnostik – Persönlichkeitsdiagnostik LUXXprofile	256
Ablauf einer Persönlichkeitsdiagnostik	257
Die 15 LUXXprofile-Lebensmotive	258
Anhang III: Collaboration Werkzeuge – Ein Leitfaden für Führungskräfte	260
Literaturverzeichnis	263