

PROCESS'ONE			Führungstil	Wahrnehmen		Entscheiden		Umsetzen		
New Work Box										
Tool-Bezeichnung	Kurzbeschreibung	Verbunden mit ...		Effektivität (das "Richtige" wahrnehmen)	Effizienz ("Richtig" wahrnehmen)	Effektivität (das "Richtige" entscheiden)	Effizienz ("Richtig" entscheiden)	Effektivität (das "Richtige" umsetzen)	Effizienz ("Richtig" umsetzen)	in Serum abgebildet?
Absichtlich unvernünftig	Das bewusste Auf-den-Kopf-Stellen vermeintlicher Gebote und Setzungen, um disruptive Innovationen aufzuspüren			x						-
Angefangene Aufgaben begrenzen	Ein Team / Mitarbeiter begrenzt die Anzahl der Aufgaben, die gleichzeitig von ihm bearbeitet werden, um die Wahrscheinlichkeit einer Fertigstellung von Aufgaben zu erhöhen.	Kanban-Board	regelnd					x	x	Sprint-Backlog
Beschluss im letzten verantwortbaren Moment	Finale Entscheidungen erst dann treffen, wenn sie tatsächlich gebraucht werden (um zu vermeiden, dass ein mitgeteilter Beschluss infolge veränderter Umfeldfaktoren "überholt" ist, wenn er gebraucht wird)					x	x			-
Business Model Canvas	Methode, um ein bestehendes Geschäftsmodell zu erfassen bzw. ein neues Geschäftsmodell zu entwickeln und in kompakter Form über 9 Bausteine auf einer Seite zu visualisieren	Value Proposition Canvas				x				-
Challenge by Choice	Teams oder einzelne Mitarbeiter wählen ihre Aufgaben selbst (Pull statt Push, ggf. aus einem vordefinierten Aufgaben-Pool)	Selbstorganisation, Kanban-Board	regelnd						x	-
Co-Location	Bildung interdisziplinärer Präsenzteams, um direkte Kommunikation zu befördern und Entscheidungen zu beschleunigen	Zirkelsystematik, Fraktale Organisation		x	x	x	x	x	x	Präsenzteams bevorzugt
Daily Stand-Up	Teammitglieder treffen sich jeden Morgen für max. 15 Minuten und berichten sich gegenseitig, was sie gestern getan haben, was sie heute tun werden und ggf. mit welchen Herausforderungen sie gerade kämpfen	Transparenz-Prinzip, Timeboxing						x	x	Daily Scrum
Definition von "fertig"	Unmissverständliches Festlegen von "Was" und "Wie" eines Umsetzungsergebnisses							x		Definition of Done
Delegation	Vereinbarung eines konkret beschriebenen Umsetzungsauftrags mit einem Team oder einer Person einschließlich Abgabe der auftragsbezogenen Entscheidungsverantwortung an das Team oder die Person	Definition von "fertig", Selbstorganisation	delegierend					x	x	ggf. als Bestandteil des Sprint Plannings
Diskursives Priorisieren	Kontinuierliche und gemeinsame Maßnahmenpriorisierung in einem Team oder Führungskreis mit offizieller (ggf. temporärer) Ignorierung von Handlungsoptionen mit niedriger Priorität	Kanban-Board, Not-to-do-Liste	beratend			x		x		Ständiger Diskurs zwischen Product Owner und Kunde/Stakeholdern; >Product Backlog
Empfehlungsprinzip	Nach dem Vorstellen einer Vorgehensweise durch ein Teammitglied und der Klärung von Verständnisfragen, geben die anderen Teammitglieder in 3 bis max. 5 Minuten ausschließlich Empfehlungen ab, d.h. jeder Satz muss eingeleitet werden mit "Ich empfehle Dir ..." oder "Meine Empfehlung an Dich ist ...". Andersartige Wortmeldungen oder Diskussionen werden von einem Moderator konsequent unterbunden.	Timeboxing	beratend			x	x	x		-
Entscheidungspoker	Partizipatives Entscheiden im Team über Entscheidungsstile bei anstehenden oder wiederkehrenden Entscheidungen durch Nutzung spezieller Spielkarten	Delegation, Konsent-Prinzip, Widerspruchsprinzip, Zuspruchsprinzip, Selbstorganisation	abstimmend			x	x			-
Feedback	Rückmeldung an eine Person, wenn ein Unterschied zwischen erwartetem Verhalten und beobachtetem Verhalten wahrgenommen wird	Rollenprinzip, Few Hard Rules		x	x	x	x	x	x	als Bestandteil der Retrospektive
Few Hard Rules	Wenige (!) Regeln der Zusammenarbeit werden verbindlich eingeführt und von allen Beteiligten stringent auf Einhaltung kontrolliert.	Feedback, Selbstorganisation	regelnd					x	x	(vgl. Scrum Guide)
Flaschenhalsuche	Regelmäßiges Identifizieren und Beseitigen von Engpässen in Entscheidungs- und/oder Umsetzungsabläufen	Systematische Müllabfuhr, Negativ-Effekte eliminieren					x		x	als Bestandteil der Retrospektive
Fokuszeit	Festgelegtes Zeitfenster, in dem sich ein Mitarbeiter / Team aus dem Tagesgeschäft herauszieht, um konzentriert und ungestört arbeiten zu können	Selbstorganisation, Teamverantwortung							x	-
Fraktale Organisation	Bildung überschaubarer Team-/Gruppengrößen mit hohem Maß an Entscheidungs-, Umsetzungs- und Ergebnisverantwortung	Zirkelsystematik, Rollen, Co-Location, Selbstorganisation				x	x	x	x	Scrum-Teams
Kanban-Board	Tafel, auf der für ein Team über (mindestens) drei Spalten ersichtlich ist, welche Arbeiten anstehen (Spalte 1), sich in Arbeit befinden (Spalte 2) und abgeschlossen sind (Spalte 3); die Aufgaben werden dabei auf Karten (jap. Kanban) in Spalte 1 erfasst und in Abhängigkeit von ihrem Status zunächst in Spalte 2 und anschließend in Spalte 3 überführt (meist Whiteboard mit Post-Its).	Transparenz-Prinzip, Angefangene Aufgaben begrenzen, Challenge by Choice	regelnd					x	x	evtl. Scrum-Board
Konsent-Prinzip	Entscheiden durch konsequentes Abfragen und Ausräumen schwerwiegender Einwände / No-Gos anstelle von Einverständniserklärungen		beratend			x	x			-
Konsultationsprinzip	Ein Entscheider ist angehalten oder gar verpflichtet, andere Stakeholder nach deren Meinung zu fragen, bevor er eine Entscheidung trifft (alias Beratungsprozess). Die Konsultierten haben kein Veto-Recht.	Selbstorganisation	beratend	x		x		x	x	Product Owner als Entscheider; Review mit Kunde/Stakeholdern
Negativ-Effekte eliminieren	(Weiter-)Entwickeln von Strukturen und Abläufen anhand der Frage "Welche Negativeffekte möchten wir zukünftig nicht mehr haben?"	Systematische Müllabfuhr, Flaschenhalsuche		x	x	x	x	x	x	als Bestandteil der Retrospektive
Not-to-do-Liste	Liste, in der vereinbarungsgemäß ressourcenbindende Aktivitäten erfasst werden, die (temporär) nicht (mehr) getan werden	Diskursives Priorisieren				x	x	x		impliziter Bestandteil des Product Backlogs
Objective Key Results (OKR)	Jedem Ziel (Objektive) werden messbare Schlüsselergbnisse (Key Results) zugeordnet. In regelmäßigen Abständen werden die Erfolge gemessen und neue OKR definiert. OKR werden nicht vorgegeben, sondern auf Unternehmens-, Team- oder Mitarbeitererebene verhandelt.	Transparenzprinzip	abstimmend			x		x		über Sprint Backlog und Definition of Done
Planungspoker	Schätzen von Aufwänden oder anderen planungsrelevanten Größen im Team durch Nutzung spezieller Spielkarten	Konsultationsprinzip	abstimmend			x	x		x	evtl. Planning Poker® oder Scrum Poker
Prototyping	Iteratives Vorgehen auf der Grundlage vorläufiger Entscheidungen mit zügiger Erstellung und Erprobung nutzbarer Ergebnisse (z.B. für interne/externe Produkte oder Dienstleistungen bzw. neue Arbeitsmuster)	Timeboxing, Sprint, Review		x	x	x	x	x	x	Sprints + Reviews
Retrospektive	Regelmäßig Effektivität/Effizienz von Vorgehensweisen und Rollen betrachten, um daraus Verbesserungen für die zukünftige Zusammenarbeit abzuleiten	Systematische Müllabfuhr, Negativ-Effekte eliminieren, Flaschenhalsuche		x	x	x	x	x	x	Retrospektive
Review	Das Umsetzungsteam stellt regelmäßig die Ergebnisse seiner Arbeit dem Kunden / den Stakeholdern vor	Transparenz-Prinzip		x	x	x	x	x	x	Review

PROCESS'ONE			Führungstil	Wahrnehmen		Entscheiden		Umsetzen		
Tool-Bezeichnung	Kurzbeschreibung	Verbunden mit ...		Effektivität (das "Richtige" wahrnehmen)	Effizienz ("Richtig" wahrnehmen)	Effektivität (das "Richtige" entscheiden)	Effizienz ("Richtig" entscheiden)	Effektivität (das "Richtige" umsetzen)	Effizienz ("Richtig" umsetzen)	in Scrum abgebildet?
<b>New Work Box</b>										
Rollenprinzip	Einführung themenbezogener, zumeist zeitlich befristeter Rollen mit definierten, ggf. wiederholt anzupassenden Zuständigkeiten, Verantwortlichkeiten und Rechten	Zirkelsystematik, Konsultationsprinzip, Selbstorganisation	regelnd				x			3 Rollen: Product Owner, Scrum Master und Entwicklungsteam
Selbstverantwortete Kennzahlen	Die Teams / Mitarbeiter definieren, überprüfen und verantworten ihre Kennzahlen selbst.	Teamverantwortung, Selbstorganisation							x	Story Points
Selbstorganisation	Das „Wie“ zur Erreichung eines bestimmten Ziels dem Team überlassen - ohne Führungseinwirkung von "außen".	Few Hard Rules, Zirkelsystematik, Rollenprinzip, Teamverantwortung							x	während der Sprintphase organisiert sich das Entwicklungsteam selbst
Shadowing	Interne/externe Kunden in ihrem Tun beobachten, um (unbewusste) Potenziale zu erkennen	Value Proposition Canvas		x	x					-
Slack Time	Alle Mitarbeiter tüfteln einige Stunden pro Woche gleichzeitig an neuen Ideen, die nichts mit der normalen Arbeit zu haben. Diese Ideen werden vorgestellt und können dann zu neuen Projekten werden - müssen sie aber nicht.	Co-Location, Selbstorganisation, Teamverantwortung				x		x		-
Sprint	Definierter Zeitabschnitt, in dem ein vereinbartes Ziel umgesetzt wird; Sprint folgt auf Sprint, wobei alle Sprints die gleiche Dauer haben sollten und niemals verlängert werden. Ein Sprint ist zu Ende, wenn die Zeit um ist.	Timeboxing, Objective Key Results, Selbstorganisation							x	Sprint
Stimmungsbarometer	Die Stimmung im Team wird regelmäßig (ggf. sogar täglich) über einfache Metriken in analoger oder digitaler Form erfasst und veröffentlicht.			x		x	x		x	-
Systematische Müllabfuhr	Beseitigen von Verschwendung durch ständiges Hinterfragen mit „Welcher Schaden würde entstehen, wenn wir dies nicht mehr täten?“	Flaschenhalsuche, Negativ-Effekte eliminieren			x		x		x	als Bestandteil der Retrospektive
Teamverantwortung	Das Team ist in seiner Gesamtheit für die Arbeitsergebnisse verantwortlich	Selbstorganisation, Rollenprinzip, Zirkelsystematik, selbstverantwortete Kennzahlen	regelnd						x	Entwicklungsteam insgesamt für Sprint-Ergebnis verantwortlich
Timeboxing	Feste Umsetzungszeitfenster zur Erarbeitung zugesagter Umfänge (statt fester Umfänge mit zugesagten Terminen)	Sprint, Empfehlungsprinzip				x	x	x	x	für Sprints, Reviews, Daily Scrum, Retrospektiven
Transparenz-Prinzip	Alle Mitarbeiter / Teams haben umfassenden Einblick in die Aufgaben, den Arbeitsstand, die Arbeitsergebnisse und ggf. Performance-Kennzahlen anderer Mitarbeiter / Teams	Objective Key Results, Kanban-Board, selbstverantwortete Kennzahlen				x	x	x	x	evtl. über Kanban-Board, Burndown-Chart oder Burnup-Chart
User Stories	Kurze Sätze, die das Bedürfnis eines Nutzers und den Nutzen der Bedürfnisbefriedigung auf den Punkt bringen (Satzstruktur: "Ich als ... möchte ..., weil ...")	Value Proposition Canvas				x		x		User Stories
Value Proposition Canvas	Methode, um das Wertangebot eines Unternehmens, einer Organisationseinheit oder eines Projekts aus externer/interner Kundensicht zu beleuchten, um daraus Produkte / Dienstleistungen zu entwickeln, die Kundenbedürfnisse bestmöglich befriedigen.	Business Model Canvas, Shadowing		x	x	x				-
Verkürzte Planungszyklen	Planung auf den anstehenden Umsetzungszeitraum beschränken	Prototyping, Timeboxing					x			Sprint Planning
Wahl von Führungskräften	Personen werden aufgabenbezogen für einen begrenzten Zeitraum von den zu Führenden als Führungskräfte mit definierten Vollmachten und Erwartungen gewählt	Zirkelsystematik, Rollenprinzip	zulassend			x	x			-
Widerspruchsprinzip (alias systemisches Konsensieren)	Mehrere Entscheidungsoptionen werden von jedem Teammitglied auf einer Skala von 0 bis 10 nach dem persönlichen Widerstand gegen die jeweiligen Entscheidungsoption beurteilt. Letztendlich wird jene Entscheidungsoption zur Teamentscheidung, welche die wenigsten Widerstandspunkte aufweist.	Entscheidungspoker	abstimmend			x	x			-
Zirkelsystematik	Selbstgesteuerte (ggf. befristete) Arbeitsgruppen mit flexiblen Rollen und Verantwortlichkeiten schaffen/ermöglichen	Selbstorganisation, Rollen, Delegation, Fraktale Organisation	regelnd	x	x	x	x	x	x	Entwicklungsteams
Zuspruchsprinzip	Mehrere Entscheidungsoptionen werden von jedem Teammitglied auf einer Skala von 0 bis 10 nach dem persönlichen Zuspruch beurteilt. Letztendlich wird jene Entscheidungsoption zur Teamentscheidung, welche die meisten Zuspruchspunkte aufweist.	Entscheidungspoker				x	x			-