

Inhaltsverzeichnis

I	Das Handwerkszeug	1
1	Beratung in der IT	3
1.1	Ein Überblick	3
1.2	Was ist methodische Beratung?	4
2	Kommunizieren und verstehen	7
2.1	Fragen stellen und miteinander reden	7
2.2	Auf Einwände angemessen reagieren	12
2.3	Inhalt, Form und Beziehung	16
3	Workshops gezielt einsetzen	21
3.1	Gemeinsam Ideen entwickeln	21
3.2	Wer nimmt daran teil?	25
3.3	Tipps für die Struktur und Agenda	29
	»Das einzig Gute am Workshop sind Hotel und Essen!«	32
4	Workshops leiten	35
4.1	Workshops moderieren	35
	»Als gute Führungskraft mache ich selbst die Moderation!«	39
4.2	Visualisierung – die optische Rhetorik	40
5	Grundtechniken für Workshops	49
5.1	Priorisierungstechniken im Workshop einsetzen	49
5.2	Effiziente Diskussionen	55
5.3	Kreative Ideen in der Gruppe finden	59
5.4	Gruppenfeedback geben	61
	»Beim Feedback wird sowieso immer nur alles schöngeredet!«	64
5.5	Wieder wach werden	65
5.6	Ergebnisse sichern und Workshop abschließen	68
	Reframing – Umdeuten von Erlebnissen und Verhaltensweisen	69
5.7	Große Gruppen	71
5.8	Selbstorganisation in Workshops – Open Space	75

II	Kunden beraten	83
6	Methodische Beratung	85
6.1	Beratung ist nicht gleich Beratung	85
	<i>Das Troja-Prinzip</i>	86
6.2	Unsere Kunden methodisch beraten	87
6.3	Erfolgsbarrieren überwinden	94
7	Methodische Beratung als Prozess	101
7.1	Sechs Stufen zur erfolgreichen Beratung	101
	<i>Auf den Punkt gebracht: Elevator Pitch</i>	104
7.2	Marketing, Vertrieb und Projektgeschäft	114
7.3	Prozesswerkzeuge	119
8	Der Sinn in unserer Arbeit	131
8.1	Der Mensch hinter der methodischen Beratung	131
8.2	Ethik in der Beratung und im Coaching	135
	<i>NLP – Neurolinguistisches Programmieren</i>	138
9	Unternehmenskultur greifbar machen	141
9.1	Graves-Modell – Entwicklung als Spirale	141
9.2	Theorie U	145
9.3	Die agile Organisation	150
III	Veränderungen gestalten	155
10	Veränderungsmanagement im Überblick	157
10.1	Warum fallen uns Veränderungen so schwer?	157
10.2	Veränderungsmanagementmodelle	164
10.3	Dynamik in Gruppen	176
11	Veränderungsmanagement konkret	185
11.1	Jede Veränderung ist ein Projekt!	185
11.2	Widerstand	186
11.3	Stabilität und Veränderung	188
11.4	Erfolgsschlüssel Veränderungsfähigkeit	191
	<i>Redundanzen? Spielräume!</i>	193
12	Werkzeuge des Veränderungsmanagers	199
12.1	Sounding Board	199
12.2	Appreciative Inquiry – Interviews führen	203
12.3	Veränderungsmetaphern	208
12.4	Lego und Co: Neue Abläufe simulieren	209

13	Veränderungen und das Troja-Prinzip	213
13.1	Veränderung braucht Redundanz	213
13.2	Neue Balance finden	218
14	Fallbeispiel	223
14.1	Der erste Kontakt	223
14.2	Das Beratungskonzept entwickeln	234
14.3	Probleme lösen und Lösungen finden	240
	<i>Yesterday's Weather Rule</i>	242
14.4	Die Folgeakquise	244
IV	Anhang	247
A	Die theoretischen Grundlagen	249
A.1	Typologie	249
A.2	Agile Softwareentwicklung	260
A.3	Agiles Projektmanagement nach Scrum	264
	<i>Timebox und Meilenstein</i>	268
A.4	Coaching	270
B	Übungen	275
B.1	Diskussionskultur: Der Festausschuss tagt	275
B.2	Veränderung erleben: die Armbanduhr	276
B.3	Prozesssimulationen für Entwicklungsprojekte	276
B.4	Prozesssimulationen für das Tagesgeschäft	283
	Danksagung	289
	Referenzen und weiterführende Literatur	291
	Index	297