

Agiles Arbeiten als Unternehmenskultur

1. Agiles Manifest – Agiles Mindset
2. SCRUM heute ... relevant und virtuell
3. KANBAN – visuelles Denken

SCRUM als agiles Framework

1. Begriffe, Konzepte, Rollen
2. Product Owner, Scrum Master, Entwicklungsteam
3. Vision
4. Product Backlog und Sprint Backlog
5. Sprint und Events

SCRUM als Vorgehensweise und Methodenset

1. Ereignisse und Time Boxing
2. Sprint Planning und Sprint Team
3. Artefakte, Canvas, Problem Board
4. Facilitation, Moderation, Retrospektive, User Stories

Up-Skilling – die virtuelle Kollaboration und Kommunikationskultur

1. Verhalten und Auftritt: was geht und was geht nicht, was ist heute anders als gestern?
2. Persönlichkeit auf virtuellen Plattformen
3. Camera Ready – Körper, Stimme, Mindset, Verhalten online
4. Persönliche Präsentation mithilfe virtueller Plattformen

VUCA Online

1. Die neue Bedeutung des VUCA-Konzepts (Vulnerability, Uncertainty, Complexity und Ambiguity)
2. Neues Denken, neue Ängste, neue Erwartungen, neues Auftreten vor KundInnen, KollegInnen und Teams im virtuellen Raum
3. Neue Herausforderungen für Kollaboration und Kommunikation

Interaktive Präsentationen – grundlegende Erfolgsfaktoren und Techniken

1. Verbal, non-verbal, charismatisch
2. Transparente Ziele und Inhalte orientiert an TeilnehmerInnen
3. Plan & Agenda – und die Interaktion mit den TeilnehmerInnen
4. Freier Vortrag, Flipchart, Slides, Demos – wie setzen Sie Techniken und Tools am besten ein?
5. Ergebnisse, Feedback und Follow-up