

## 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