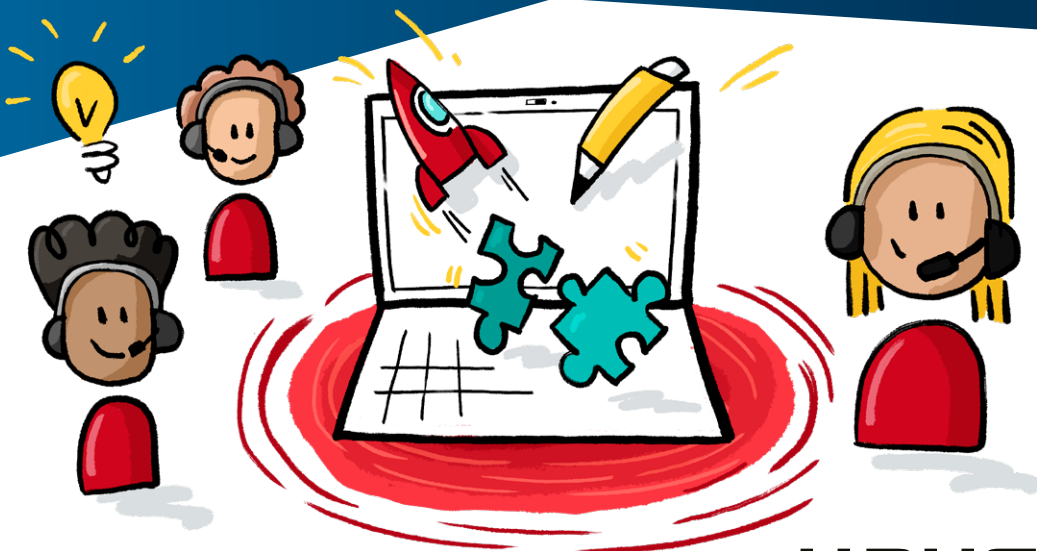


Reinke / Höfer / Neumann / Waack
Wörner / Zielinski

Mit
digitalen
Extras

Virtuelle Zusammenarbeit: kreativ und inspirierend

Methoden und Tools für besseres Co-Working



HAUFE.

Marcus Reinke/Janette Höfer/Victor Neumann/Matthes Waack/
Anna Wörner/Martin Zielinski

Virtuelle Zusammenarbeit: kreativ und inspirierend

Methoden und Tools für besseres Co-Working

1. Auflage

Haufe Group
Freiburg · München · Stuttgart

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.dnb.de/> abrufbar.

Print: ISBN 978-3-648-15157-0 Bestell-Nr. 10666-0001
ePub: ISBN 978-3-648-15160-0 Bestell-Nr. 10666-0100
ePDF: ISBN 978-3-648-15161-7 Bestell-Nr. 10666-0150

Marcus Reinke/Janette Höfer/Victor Neumann/Matthes Waack/Anna Wörner /
Martin Zielinski

Virtuelle Zusammenarbeit: kreativ und inspirierend

1. Auflage, November 2021

© 2021 Haufe-Lexware GmbH & Co. KG, Freiburg
www.haufe.de
info@haufe.de

Bildnachweis (Cover): © Anna Wörner, www.leadventure.de

Produktmanagement: Jutta Thyssen
Lektorat: Maria Ronniger, Text+Design Jutta Cram, Augsburg

Dieses Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, insbesondere die der Vervielfältigung, des auszugsweisen Nachdrucks, der Übersetzung und der Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen, vorbehalten. Alle Angaben/Daten nach bestem Wissen, jedoch ohne Gewähr für Vollständigkeit und Richtigkeit.

Sofern diese Publikation ein ergänzendes Online-Angebot beinhaltet, stehen die Inhalte für 12 Monate nach Einstellen bzw. Abverkauf des Buches, mindestens aber für zwei Jahre nach Erscheinen des Buches, online zur Verfügung. Einen Anspruch auf Nutzung darüber hinaus besteht nicht.

Sollte dieses Buch bzw. das Online-Angebot Links auf Webseiten Dritter enthalten, so übernehmen wir für deren Inhalte und die Verfügbarkeit keine Haftung. Wir machen uns diese Inhalte nicht zu eigen und verweisen lediglich auf deren Stand zum Zeitpunkt der Erstveröffentlichung.

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	7
1 Einführung	13
1.1 Virtuelle und kreative Zusammenarbeit	13
1.2 Virtuelles Co-Working	17
1.3 Kreativität	26
1.3.1 Was genau ist Kreativität?	27
1.3.2 Wann wird man eigentlich kreativ?	30
1.3.3 Ausflug in die wissenschaftliche Betrachtung	31
1.3.4 Zusammenfassung	37
2 Grundlagen für kreatives und virtuelles Arbeiten – Selbstmanagement und Teamdynamiken	39
2.1 Die kreative Person: Persönlichkeitsmerkmale und persönliche Voraussetzungen für erfolgreiche kreative Arbeit	39
2.1.1 Persönlichkeitsmerkmale, die erfolgreiche kreative Arbeit begünstigen	40
2.1.2 Einstellungen und veränderliche Faktoren, die erfolgreiches kreatives Arbeiten unterstützen	41
2.2 Methoden für kreatives Selbstmanagement	42
2.2.1 Selbstmanagement: Die Getting-Things-Done-Methode	45
2.2.2 Selbstmanagement: Die ALPEN-Methode	49
2.2.3 Generelle Tipps zum Selbstmanagement	51
2.2.4 Der Idealzustand: Flow	53
2.2.5 Der Endgegner: Prokrastination	55
2.3 Anforderungen an den Arbeitsbereich	56
2.3.1 Gestaltung des Arbeitsplatzes und Umfelds	56
2.3.2 Homeoffice: Ein Sonderfall von Remote Work	58
2.4 Teamdynamik und Kreativität	61
2.4.1 Fünf Dysfunktionen von Teams	61
2.4.2 Psychologische Sicherheit	64
2.4.3 Das EDSO-Modell	66
2.4.4 Mit VOPA+ als Führungskraft den Rahmen schaffen	70

3	Kreativität und virtuelles Co-Working in Meetings	73
3.1	Basics und Moderationstechniken	75
3.1.1	Die Rolle der Moderation	75
3.1.2	Die agilen Moderationsphasen	78
3.1.3	Besonderheiten bei virtueller Moderation	81
3.2	Methoden und Tools für die effektive Zusammenarbeit von verteilten Teams in Meetings	85
3.2.1	Vorbereitung von kreativen Meetings	85
3.2.2	Einstieg und Eröffnung von Meetings	88
3.2.3	Teilen und Diskutieren von Ergebnissen aus der Kreativphase	92
3.2.4	Priorisierung, Planung und Abschluss des Meetings	96
3.2.5	Meeting-Cards	102
3.3	Kreativitätsmethoden und -tools speziell für Meetings	103
3.3.1	Grundlegende Probleme in Meetings	103
3.3.2	Methoden und Tools	110
3.3.3	Anwendungsbeispiele	116
3.3.4	Nachbereitung (Journaling) als Vorbereitung	122
3.4	Exkurs Online-Networking	124
3.4.1	Grundsätzliches zum Networking	124
3.4.2	Online-Networking-Plattformen	127
3.4.3	Nutzen von (internem) Online-Networking	131
4	Kreativität und virtuelles Co-Working abseits von Meetings (asynchron)	135
4.1	Methoden und Tools für die effektive Zusammenarbeit in verteilten Teams	135
4.1.1	Aufbau des Puzzles	136
4.1.2	Kommunikation	137
4.1.3	Task- und Projektmanagement	145
4.1.4	Cloud Sharing und Informationsmanagement	148
4.1.5	Office-Programme	149
4.1.6	Kreativität	152
4.1.7	Bonus-Puzzlestücke	153
4.2	Kreativitätsmethoden abseits von Meetings	156
4.2.1	IceBox	157
4.2.2	Interne Wikis und ihr Einfluss auf die Kreativität	160
4.2.3	Daily Team Inspiration	162
4.2.4	Endless Mindmap/asynchrones Brainstorming	163

5	Zusammenfassung und Ausblick	165
5.1	Zusammenfassung der Erkenntnisse	165
5.2	Technologien und Zukunft in der Zusammenarbeit	167
5.2.1	5G als Inkubator neuer Möglichkeiten	167
5.2.2	Virtual Reality / Augmented Reality / Extended Reality	168
5.2.3	Audio	169
5.2.4	Product Hunt	169
	Quellenverzeichnis	171
	Die Autor:innen	177
	Stichwortverzeichnis	179