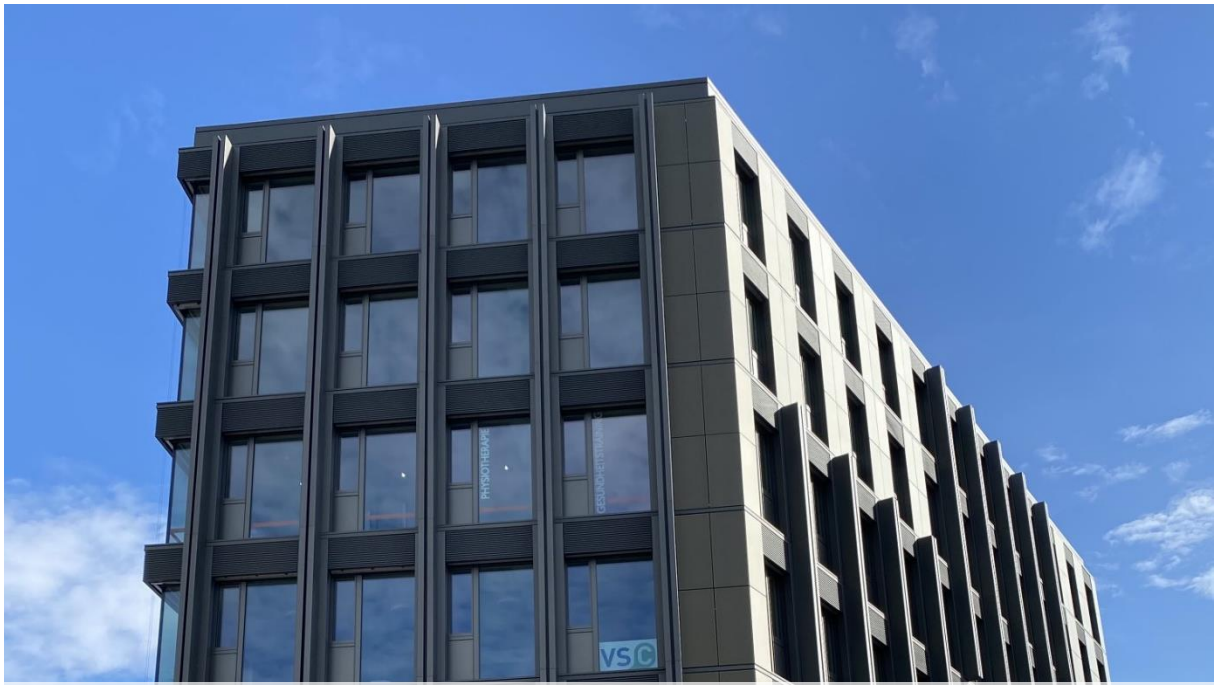
VSC

Projekte. Machen. Erfolgreich.

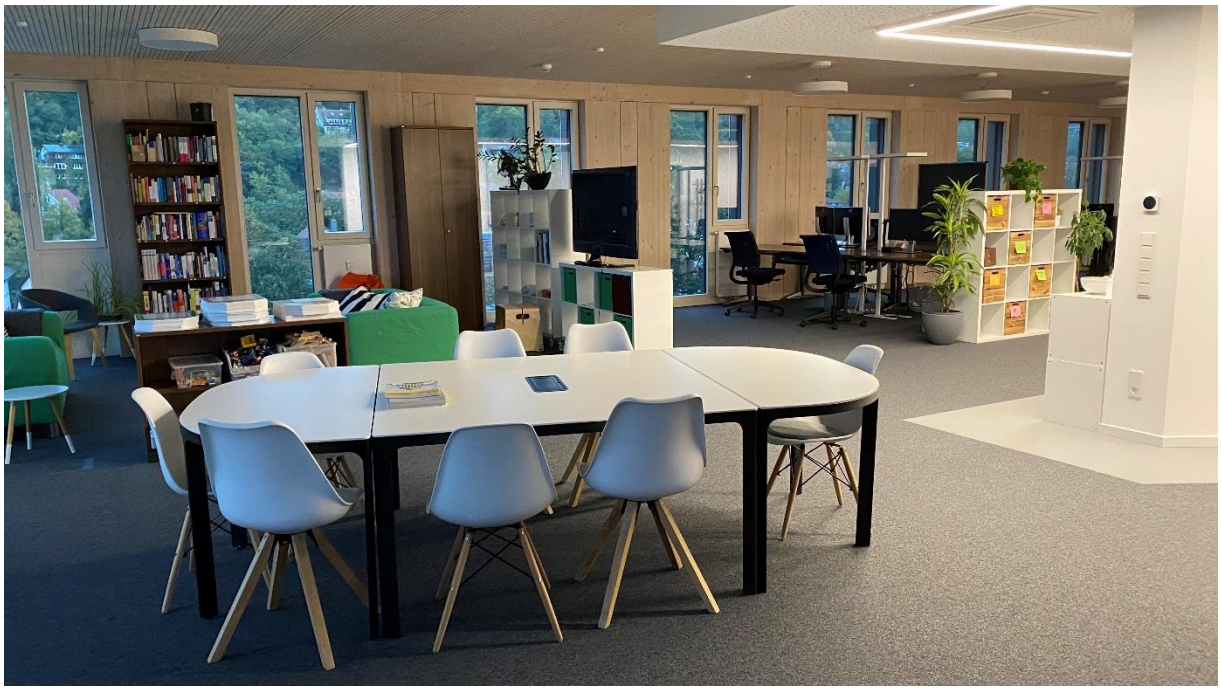
Wörterbuch

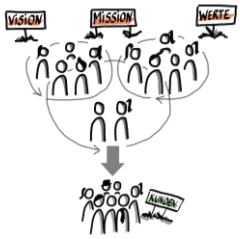
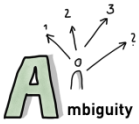
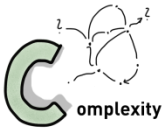
Agil – Deutsch

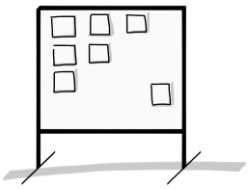
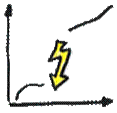
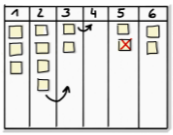
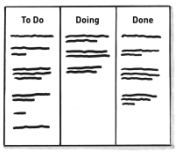
Deutsch – Agil

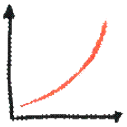
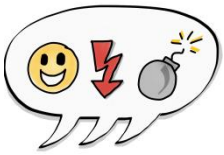


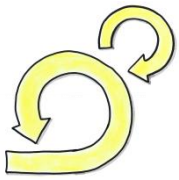
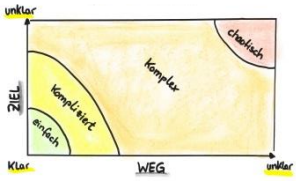
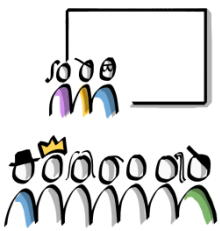
Das **VSC-Team**. Partner des **Mittelstands** und der modernen **Verwaltung**. Für Veränderungsprozesse und das Projektmanagement von morgen.
New Work zum Anfassen: Besuchen Sie uns in unserem **Future Lab Projektmanagement** in der Tübinger Westspitze!



Agilität / agility 	Agilität ist eine grundlegende Einstellung sowohl in der Organisation wie auch bei den Menschen in der Organisation. Sie hat das Ziel, auf Basis der agilen Werte ein individuelles Steuerungssystem für die Aufgaben der Organisation zu schaffen. Dies führt dazu, dass zum einen gute Entscheidungen dort getroffen werden, wo sie anfallen und diese zum anderen sowohl effektiv als auch effizient umgesetzt werden.
Ambiguity/ Ambivalenz 	Ambiguity oder Ambivalenz bezieht sich auf die Bewertung einer Situation. Heute lässt sich oft nicht sagen, was genau die richtige Vorgehensweise ist. Die innere Einstellung dazu ist ambivalent.
Ängelholm 	Ängelholm ist der Name eines schwedischen Ortes, dessen kommunale Verwaltung Agilität sehr erfolgreich in ihr tägliches Geschäft eingefügt hat. Ängelhom gilt als die erste agile Kommune Schwedens.
Babysteps 	Babysteps steht für die Methode, eine Organisation mit Agilität vertraut zu machen. Hierbei wird in sehr kleinen Schritten, sogenannten Babysteps, vorgegangen. Jeder Schritt wird zunächst bewertet, ob dieser nützlich war, bevor ein weiterer Schritt gegangen wird.
Backlog 	Ein Backlog oder auch Product Backlog enthält alle Arbeiten, die zur Erstellung eines erfolgreichen Produkts bzw. zur Lösung eines Problems notwendig sind. Diese werden untergliedert in einzelne Arbeitsschritte. Die Reihenfolge der Einträge im Backlog bestimmt sich über den Nutzen, der in dem Arbeitsschritt generiert wird.
Complexity/ Komplexität 	Complexity oder Komplexität beschreibt eine Eigenschaft heutiger Systeme, in denen durch die große Anzahl an Daten und Abhängigkeiten ein Verlust der Übersicht droht. Die große Anzahl macht es beinahe unmöglich, alle Informationen zu gewichten und miteinander in ein Verhältnis zu setzen.

Daily Scrum 	Das Daily Scrum ist ein tägliches Treffen von maximal 15 Minuten Dauer. Es dient der Selbstorganisation des Teams und findet jeden Tag zur gleichen Zeit am gleichen Ort statt. In diesem Meeting beantwortet jedes Teammitglied sehr kurz folgende drei Fragen: • Was habe ich seit dem letzten Daily Scrum erledigt? • Welche Herausforderungen sind aufgetreten? • Was nehme ich mir für das nächste Daily Scrum vor?
Disruption 	Unter Disruption versteht man eine Innovation, die eine bestehende Technologie, ein bestehendes Produkt oder eine bestehende Dienstleistung möglicherweise vollständig verdrängt. Beispiele: Digitalfotografie, Smartphone, 3D-Drucker.
Future Planning 	Future Planning ist eine an Scrum angelehnte Methodik der Darstellung der aktuellen zeitlichen Abfolge der Aufgaben in einem agilen Projekt. Future Planning gibt immer nur einen Ist-Stand an und ändert sich bei jeder Neupriorisierung. Der Mehrwert liegt in der geschaffenen Transparenz bezüglich der Planung.
Holokratie/ holacracy 	Holokratie ist eine Systemik, die Entscheidungs-findungen „mit durch alle Ebenen hindurch gewünschter Transparenz und partizipativen Beteiligungs-möglichkeiten“ eine günstige Struktur gibt. Holokratie intendiert, einer Organisation ein spezifisches zentrales Regelwerk zu bieten: die „Holokratie-Verfassung“. Die Verfassung untergliedert sich in folgende fünf Kapitel: „Rollen füllen“, „Kreisstruktur“, „Governance-Prozess“, „Operativer Prozess, „Adoption Matters („Angelegen-heiten der Inkraftsetzung“).
Kanban 	Kanban ist ein Vorgehensmodell, das seine Ursprünge im Toyota-Produktionssystem (TPS) hat. Ziel ist es, die Durchlaufzeiten zu erhöhen und die Anzahl paralleler Arbeit zu reduzieren.

Lean Coffee 	Lean Coffee ist eine strukturierte Vorgehensweise Meetings abzuhalten, bei der es vorab keine Agenda gibt. Die Themen werden gemeinsam zu Beginn des Treffens festgelegt und in einer vorgegebenen Timebox besprochen. Ausgangspunkt des Lean Coffee ist ein einfaches Kanbanboard mit drei Spalten (Bereit | In Arbeit | Erledigt).
Magic Estimation 	Agile Methode zur Aufwandsschätzung großer Mengen noch ausstehender Arbeitsschritte in verhältnismäßig kurzer Zeit. Magic Estimation nutzt Schätzpokerkarten und einen langen Tisch.
Mooresches Gesetz 	Das Mooresche Gesetz besagt, dass sich die Komplexität integrierter Schaltkreise mit minimalen Komponenten-kosten regelmäßig alle 24 Monate verdoppelt. Diese technische Entwicklung bildet eine wesentliche Grundlage der „digitalen Revolution“.
Open Source 	Als Open Source wird Software bezeichnet, deren Quelltext öffentlich und von Dritten eingesehen, geändert und genutzt werden kann. Open-Source-Software kann meistens kostenlos genutzt werden.
Retrospektive 	Retrospektiven sind Treffen des agilen Teams, in denen es seine bisherige Arbeitsweise überprüft, um sie in Zukunft effizienter und effektiver zu machen. Das Team soll seine Arbeitsweise offen und ehrlich überprüfen können. Dazu müssen Kritik und unangenehme Wahrheiten offen geäußert werden können. Das schließt auch Gefühle und Empfindungen ein. Die Retrospektive soll daher in einem geschützten Raum ablaufen.
Schätzpoker 	Schätzpoker ist eine agile Methode zur gemeinsamen Aufwandsschätzung noch ausstehender Arbeitsschritte. Hierbei werden besondere (Schätzpoker-) Spielkarten verwendet, z.B. die VSC-Team Schätzpokerkarten.

Scrum 	Scrum (aus Englisch scrum für „[das] Gedränge“) ist die Bezeichnung für ein Vorgehensmodell des agilen Projekt- und Produktmanagements. Scrum wurde ursprünglich in der Softwaretechnik entwickelt, ist aber davon unabhängig. Mittlerweile wird Scrum in vielen anderen Bereichen erfolgreich eingesetzt.
Shippable 	Ein entwickeltes Produkt oder eine Dienstleistung werden im Scrum als shippable bezeichnet, wenn diese potenziell auslieferbar wären und in ihrer jetzigen Form dem Kunden bereits einen Mehrwert bieten, für den dieser bereit ist Geld zu bezahlen.
Sprint 	Als zentraler Bestandteil der Scrum-Methodik ermöglicht der Sprint dem umsetzenden Team für die Dauer des Sprints ungestört zu arbeiten und sich auf die aktuelle Aufgabe zu konzentrieren. Alle Anforderungen, die während des Sprints von außerhalb des Teams kommen, werden gesammelt und erst nach dem Ende des Sprints eingesteuert.
Stacy-Matrix 	Stacy-Matrix ist eine Darstellung der Umfeldgegebenheiten bezüglich der Bekanntheit des Ziels und der Bekanntheit des Weges zum Ziel. Über die Stacey-Matrix lassen sich Rückschlüsse ziehen, welche Projektmanagementmethodik sich für die anstehende Aufgabe eignet.
Standup-Meeting 	Ursprünglich aus dem Scrum kommend ist das Standup-Meeting als weniger restriktive Form des Daily Scrum. Es handelt sich ebenfalls um ein tägliches, kurzes Meeting in dem jedes Teammitglied in wenigen Sätzen die folgenden drei Fragen beantwortet: • Was habe ich gestern erledigt? • Welche Herausforderungen sind aufgetreten? • Was nehme ich mir für heute vor?

Storytelling 	Storytelling ist eine Erzählmethode, bei der durch den Einsatz von Geschichten Informationen vermittelt werden. Das soll bewirken, dass das zu vermittelnde Wissen besser verstanden und angenommen wird. Storytelling wird u.a. im Wissensmanagement, im agilen Projektmanagement und als Methode zur Problemlösung eingesetzt.
Timeboxing 	Timeboxing ist eine Methode, um die Effizienz eines Projektes oder einer Besprechung zu steigern. Die Bearbeitung einer Aufgabe bzw. das Thema einer Besprechung darf ein zuvor festgelegtes maximales Zeitfenster nicht überschreiten. Bevor die Zeit überschritten wird, wird der Umfang der Aufgabe reduziert bzw. das Thema vertagt oder gestrichen.
Uncertainty/ Unsicherheit 	Uncertainty oder Unsicherheit beschreibt die Ungewissheit des heutigen Umfeldes und dessen Veränderungen. Vorhersagen und Prognosen werden immer unzuverlässiger.
User Story 	Zur Beschreibung von Anforderungen in agilen Projekten wird sehr gerne auf User Stories zurückgegriffen. User Stories sind bewusst kurz gehalten, in verständlicher Sprache und beispielsweise nach folgendem Schema formuliert: „Als <Anwender-/Benutzertyp> möchte ich <Ziel/ Anforderung> erreichen, um <Nutzen>.“
Volatilität / volatility 	Volatilität bezeichnet die Unberechenbarkeit und Unbeständigkeit der heutigen Zeit. Dabei bedeutet Unberechenbarkeit: Das Umfeld zeigt sich immer weniger stabil. Große und kleine Veränderungen treten ein, ohne berechenbar zu sein.
VUCA 	VUCA ist das Akronym für volatility (Volatitlität), uncertainty (Unsicherheit), complexity (Komplexität) und ambiguity (Ambiguität). VUCA beschreibt das Phänomen, dass sich unser Umfeld immer schneller verändert. Zentral ist der Verlust von Sicherheit und hat deutliche Auswirkungen auf Organisationen und Menschen.

Projekte. Machen. Erfolgreich.

Sie möchten mehr zur Agilen Zusammenarbeit und der Arbeitswelt der Zukunft erfahren?
Besuchen Sie uns auf www.vscteam.de oder in unserem Future Lab Projektmanagement in der Tübinger Westspitze

Digitale Tools zur virtuellen Zusammenarbeit
In unserer Übersicht finden Sie Informationen zu den beliebtesten digitalen Tools: https://vscteam.de/digitale-transformation/digitale-tools/

VSC-Team Veranstaltungen:
Nehmen Sie an unseren Veranstaltungen (auch virtuell) mit Inputs aus unserer Praxis und der Möglichkeit zum Austausch mit anderen Expert:innen teil. Weitere Informationen dazu finden Sie hier: https://vscteam.de/#termine

VSC-Team Academy
Unsere aktuellen Weiterbildungsangebote rund um die Themen Projektmanagement, Agilität und Arbeitswelt der Zukunft finden Sie hier: https://vscteam.de/academy/

VS Consulting Team GmbH | Eisenbahnstraße 1 | 72072 Tübingen
Geschäftsführung: Dr. Wolfram von Schneyder, Annika Brügner
Amtsgericht Stuttgart HRB 723 198 | USt-ID: DE814849451
T +49 7071 40710-0 | F +49 7071 40710-28 | info@vscteam.de | www.vscteam.de