

Meeting-Anlässe und -Designs

Anlass des Meetings	Name/ Arbeitstitel	Grobe Struktur/ Inhalte	Zeit/ Turnus
1. Informationsweitergabe	<ul style="list-style-type: none"> • Infoboard Meeting • Shopfloor Meeting • Officefloor Meeting 	<ul style="list-style-type: none"> • Am Info/Shopfloor/ oder Officefloor Board werden die visualisierten Infos besprochen und ergänzt 	Der reine Infoteil dauert 5–10 Minuten
2. Innovation und Ideenentwicklung aus Stakeholder Perspektive	<ul style="list-style-type: none"> • Ideen Meeting • Design Thinking 	<ul style="list-style-type: none"> • DT Phasen zu Ideengenerierung • Personas integrieren • Customer Journey • Prototyping 	Bei unerfahrenen Teams: 1 Tag Bei geübten Teams 3–4 Stunden 2–3 Mal pro Jahr
3. Planen der Ideen Umsetzung im Team	<ul style="list-style-type: none"> • Planning Meeting 	<ul style="list-style-type: none"> • Backlog füllen • Zeitraum der Iteration planen • Arbeitspakete schnüren To do's entscheiden • Pull: Arbeitspakete ziehen 	4–8 Stunden einmalig vor jeder Iteration
4. Ziele festlegen, verteilen, nachhalten	<ul style="list-style-type: none"> • OKR Meeting (Objektives and Key Results) 	<ul style="list-style-type: none"> • Objektives (Ziele) und Key Results pro Ziel werden besprochen und auf das Team/jeden MA runtergebrochen. • Jeder entscheidet über seinen Beitrag, den er leisten will/ kann. 	3–4 Stunden 4 mal im Jahr
5. + 6. Austausch über Bearbeitungsstände und Hindernisse	<ul style="list-style-type: none"> • Daily • Oder • Weekly 	<ul style="list-style-type: none"> • Einloggen • Bearbeitungsstände • Hindernisse • Nächste Schritte 	15 Minuten Täglich oder wöchentlich
7. Ergebnisse bzw. Produkte vorstellen, bewerten und optimieren	<ul style="list-style-type: none"> • Review 	<ul style="list-style-type: none"> • Ergebnisse der Iteration den Stakeholdern (Productowner, Kunde...) präsentieren und Optimierungen besprechen 	2–4 Stunden Einmalig nach Iteration
8. + 9. + 10. KVP kontinuierlicher Verbesserungsprozess und gemeinsames Lernen und Optimierung der Zusammenarbeit	<ul style="list-style-type: none"> • Retrospektive 	<ul style="list-style-type: none"> • Einloggen • Bearbeitungsstände und Teamzustand • Hintergründe beleuchten • Ideen generieren und Entscheiden • Ausloggen 	3–4 Stunden