

3M (Lean)	Die drei Arten der Verschwendung Muri, Muda, Mura.	<a href="#">#DNO</a>
5-why Methode	Bekannt aus der Lean-Philosophie. Durch fünfmaliges Fragen nach dem "Warum" kommst Du zur eigentlichen Ursache des Problems.	<a href="#">#DNO</a>
Agile Methoden	Werkzeuge und Vorgehensmodelle für die Zusammenarbeit nach agilen Prinzipien. Dabei differenziere ich agile Methoden auf folgenden vier Ebenen Kundenzentrierung (Customer Journey etc.), Teams (z.B. Scrum, Kanban), Organisation (Scrum of Scrum, Spotify Model, Soziokratie) und Ziele / Strategie (zb. OKR).	<a href="#">#DNO</a>
Agile Organisation	Organisation, die sich in ihrer Struktur agilen Prinzipien verschrieben hat.	<a href="#">#DNO</a>
Agile Prinzipien	Allgemeingültige Spielregeln für die Zusammenarbeit unter agilen Vorzeichen. Agile Prinzipien sind die Basis für Agile Praktiken und Methoden.	<a href="#">#DNO</a>
Agile Project Canvas	Ein Canvas / Poster, um Projekte in Vorbereitung einer agilen Umsetzung gemeinsam zu planen.	<a href="#">#DNO</a>
Agile Retrospektive	Meeting eines (agilen) Teams am Ende eines Iterationszyklus, um die Zusammenarbeit zu reflektieren und Verabredungen für künftige Verbesserungen zu treffen.	<a href="#">#DNO</a>
Agile Teams	Teams, die selbstorganisiert nach agilen Prinzipien arbeiten. Typische agile Methoden für die Organisation eines Teams sind z.B. Scrum oder die Kanban Methode.	<a href="#">#DNO</a>
Agile Transformation	Etablierung agiler Methoden in Koexistenz mit der formalen / bestehenden Hierarchie. Beschreibt den Weg zu einer agilen Organisation.	<a href="#">#DNO</a>
Agile Werte	Leitvorstellungen für das persönliche Verhalten in einem agilen Setup.	<a href="#">#DNO</a>
Agiles Manifest oder "Agile Manifesto"	Beschreibt vier Leitsätze und grundlegende Prinzipien agiler Teams, ist die "Bibel" der agilen Bewegung.	<a href="#">#DNO</a>
Agiles Projektmanagement	Durchführung von Projekten basierend auf agilen Prinzipien. Als Standards haben sich hier Methoden wie Kanban und Scrum etabliert.	<a href="#">#DNO</a>
Agilität	Kompetenz einer Organisation sich schnell auf neue Entwicklungen anzupassen oder sich bietende Chancen zu ergreifen.	<a href="#">#DNO</a>
AI	Artificial Intelligence, siehe auch Künstliche Intelligenz	<a href="#">Wikipedia</a>
Akzeptanzkriterien	Beschreiben fachliche Anforderungen an die Erfüllung einer User Story, werden durch den PO definiert.	<a href="#">#DNO</a>
Algorithmus	Eindeutige Regelwerk zur Lösung einer Aufgabe bestehend aus endlich vielen, genau festgelegten Einzelschritten. Bereits eine einfach "wenn dann" Regel ist ein Algorithmus.	<a href="#">Wikipedia</a>
Allen-Kurve	Die Allen-Kurve stellt einen Zusammenhang zwischen räumlicher Nähe und der Kommunikationsfrequenz her. Das heißt, je näher wir zusammen sitzen, desto mehr reden oder schreiben wir miteinander.	<a href="#">#DNO</a>
Ambidextrie	Bedeutet "Beidhändigkeit" und die Fähigkeit einer Person / Organisation sowohl das eine als auch das andere zu machen. D.h. zum Beispiel das Kerngeschäft zu stabilisieren UND gleichzeitig an Innovationen zu arbeiten. Oder hierarchisch UND agil zu arbeiten (siehe auch Dual Operating Mode).	<a href="#">#DNO</a>
API	Application Programming Interface oder auch Schnittstelle. Erlaubt Daten in strukturiertem Format zwischen zwei Systemen auszutauschen. Ausdruck hoher Reife einer IT Architektur.	<a href="#">Wikipedia</a>
ASO	App Store Optimization, Teilgebiet des digitalen Marketing. Optimiert die Präsenz einer App im App Store bzw. Google Play.	<a href="#">Wikipedia</a>
Augmented Reality (AR)	Ergänzt die Wahrnehmung des User um virtuelle Elemente. Auch "Mixed Reality" genannt. Dagegen ist Virtual Reality rein virtuell und computergestützt.	<a href="#">Wikipedia</a>

Backlog	Artefakt aus dem Scrum-Framework, Summe aller Aufgaben, an denen das Scrum Team arbeiten soll. Wird vom Product Owner gemanagt. Dagegen beschreibt das Sprint Backlog die Summe der Aufgaben im aktuellen Sprint, auf die sich das Team committet hat. Wird vom Team gemanagt.	<a href="#">#DNO</a>
Big Data	Durch Software und Technologie gestütztes Verfahren, um große und komplexe Datenmengen auszuwerten. Setzt Speicherung der Daten voraus und die Fähigkeit sich die richtigen Fragen zu stellen.	<a href="#">Wikipedia</a>
Bimodale IT	Fähigkeit einer IT Organisation mit Flexibilität und in unterschiedlichen Release-Geschwindigkeiten zu operieren. Langsam / stabil auf den Kernsystemen, schnell / explorativ in neuen digitalen Services. Setzt API's voraus.	
Black-Box-Tests	Ein Verfahren um Software zu testen. Dabei werden Tests ohne Kenntnis der inneren Funktionsweise der Software geschrieben, stattdessen orientieren sich Tests an der tats. Funktionsweise. Das heißt, das Software-System wird als "Black Box" behandelt.	<a href="#">Wikipedia</a>
Blockchain	Auf einem Abstraktionslevel eine verteilte Datenbank. Dabei werden Blöcke ("Blocks") verteilt und aneinander gereiht ("Chain"), daher sind Daten in der Blockchain revisions- und fälschungssicher. Eine der wesentlicher Treiber / Enabler der digitalen Transformation.	<a href="#">#DNO</a>
Brooks's Law	Brooks's Law besagt, dass zusätzliche Ressourcen die Aussicht von Projekten verschlimmbessern, die ohnehin nicht im Zeitplan liegen. Diese Beobachtung geht auf den IBM Manager Fred Brooks zurück und lautet im Original "Adding manpower to a late software project makes it later".	<a href="#">#DNO</a>
Bugs	Teil deines Backlogs, funktionale Mängel, die den Kunden an der Weiterarbeit hindern.	<a href="#">#DNO</a>
Business Agility	Siehe Agilität	
Business Model Canvas (BMC)	Ein Canvas / Poster, um Business Modelle strukturiert in neun Blöcken zu visualisieren / dokumentieren.	<a href="#">#DNO</a>
Call to Action	Handlungsaufforderung an den Besucher / Nutzer eines digitalen Produktes bzw. einer Webseite.	<a href="#">Wikipedia</a>
Chief Data Officer	Auf C-Level verantwortlich für die Gestaltung und Umsetzung der Datenstrategie. Kümmert sich um die Frage, wie das Unternehmen mit Daten als "das neue Öl" umgeht.	<a href="#">Wikipedia</a>
Chief Digital Officer / CDO	Auf C-Level verantwortlich für die Gestaltung und Umsetzung der Digitalstrategie. In einigen Unternehmen nicht wirklich Teil des Vorstands, sondern "nur" ranghöchste digitale Führungskraft.	<a href="#">#DNO</a>
Cloud	IT-Infrastruktur und Daten, die über das Internet verfügbar gemacht werden. Erlaubt einfachen Datenaustausch und flexiblen Zugriff.	<a href="#">Wikipedia</a>
Content Marketing	Teildisziplin des digitalen Marketing, Bereitstellung von relevanten Inhalten (Text, Bild, Video, Grafiken) für seine Zielgruppen. Mit dieser Aufstellung der Buzzwords hältst Du ein Stück Content-Marketing in den Händen.	
Conway's Law	Der Informatiker Melvin E. Conway stellte in den 1960er Jahren fest, dass sich Unternehmen beim Design neuer Systeme zu stark von ihrer gelebten Struktur beeinflussen lassen.	<a href="#">#DNO</a>
Customer Centricity	Siehe auch Kundenzentrierung	<a href="#">#DNO</a>
Customer Experience	Die Erfahrung des Kunden bei Durchlaufen relevanter Interaktionspunkte mit deinem Unternehmen.	<a href="#">#DNO</a>
Customer Journey	Die "Kundenreise" als Ausdruck aller Schritte des Kunden auf dem Weg zur Erledigung einer Aufgabe (siehe auch Jobs to be Done) / Interaktion mit einem Unternehmen.	<a href="#">#DNO</a>

Customer Journey Mapping	Visualisierung der Schritte, der Customer Journey bzw. Kundenreise. Als Team-Übung geeignet, um Verständnis für den Kunden zu gewinnen und Potentiale für die Verbesserung der Customer Experience zu identifizieren.	<a href="#">#DNO</a>
Cynefin	Kompetenz einer Organisation sich schnell auf neue Entwicklungen anzupassen oder sich bietende Chancen zu ergreifen.	<a href="#">#DNO</a>
Daily	Tägliches 15 minütiges Meeting im Scrum Framework während des Sprints. Das umsetzende Team trifft sich, um sich kurz auf den aktuellen Stand zu bringen und sich gegenseitig zu synchronisieren. Da diese Meetings im Stehen stattfinden auch als "Stand-Up Meeting" bezeichnet.	<a href="#">#DNO</a>
Definition of Done (DoD)	Ein Artefakt aus dem Scrum Framework, beschreibt das gemeinsame Verständnis des Teams, wann Arbeit / eine Aufgabe / User Story erledigt ist.	<a href="#">#DNO</a>
Definition of Ready (DoR)	Ein Artefakt aus dem Scrum Framework, beschreibt die Klarheit einer Anforderungsformulierung bzw. ob die Anforderung / das erwartete Outcome klar genug ist, um daran arbeiten zu können.	<a href="#">#DNO</a>
Delegation Poker	Agiles Werkzeug / Kartenspiel, um die Verantwortlichkeit in Teams spielerisch zu klären / diskutieren.	<a href="#">#DNO</a>
Demingkreis	Siehe auch PDCA-Zyklus	<a href="#">Wikipedia</a>
Design Sprint	Ein Workshop Format (5 Tage) von Google Ventures. Ein an Design Thinking angelehntes Format in dessen Verlauf Probleme identifiziert und Prototypen gebaut und dem Kunden präsentiert werden.	<a href="#">#DNO</a>
Design Thinking	Eine Prozess in 6 Schritten, um kundenzentrierte Lösungen zu entwickeln. Auch eine Haltung, die das Problem des Kunden statt eigene Ideen in den Mittelpunkt stellt.	<a href="#">#DNO</a>
Digital Lab	Siehe Digital-Unit	<a href="#">#DNO</a>
Digital Marketing	Oberbegriff für Kundenansprache und Kundenbindung über digitale Kanäle (Suchmaschinen, Social, E-Mail, App Stores etc.).	
Digital Transformation Office	Spielart einer Digital-Abteilung, in dieser Form oft digitales Projektmanagement-Office als Stabstelle.	
Digital Unit	Spielart einer Digital-Abteilung, verantwortlich für die digitale Geschäftsentwicklung. Kümmt sich um den Aufbau digitaler Services, Produkte und Geschäftsmodelle.	<a href="#">#DNO</a>
Digitale Transformation	Strukturelle Veränderung der Wirtschaft und Unternehmen im speziellen. Oft synonym mit Digitalisierung. In meinen Augen setzt digitale Transformation jedoch zusätzlich die agile Transformation und die Arbeit an Innovationen voraus.	<a href="#">#DNO</a>
Digitalisierung	Prozesse, Abläufe und bestehende Geschäftsmodelle werden digitalisiert, d.h. in technische / automatische Prozesse übersetzt. Ein Teilaspekt der digitalen Transformation.	<a href="#">#DNO</a>
Dilts Pyramide	Werkzeuge aus dem Coaching / NLP zur Veränderungsdynamik bei Personen, in Teams und Organisationen.	<a href="#">#DNO</a>
Disruption	Von Beratern überstrapaziertes Wort für schöpferische Zerstörungen, ausgelöst durch Sprunginnovationen oder Prozessmusterwechsel. Bedeutet, dass sich Paradigmen in einem Markt komplett ändern und völlig neue Wertschöpfungen entstehen.	<a href="#">#DNO</a>
Disruptive Innovation	Streng genommen ein Spezialfall einer Disruption. Der Begriff wurde vom US Professor Clayton Christensen begründet. Beschreibt den Fall, dass neue Anbieter mit neuen Technologien und vergleichsweise "minderwertigen" Produkten am unteren Ende des Marktes eintreten, neue Kundengruppen erschließen und dauerhaft etablierte Unternehmen verdrängen.	<a href="#">#DNO</a>
Distributed Ledger	Siehe auch Blockchain	<a href="#">Wikipedia</a>

Domain-driven Design (DDD)	Im DDD richtet sich die Modellierung von Software streng nach fachlichen Anwendungsdomänen. D.h. Fachexperten und Entwickler arbeiten eng zusammen, um eine Domäne zu definieren. Vor allem im Zusammenspiel mit einer Microservice-Architektur (siehe auch Microservices).	<a href="#">Wikipedia</a>
Dual Operating Mode	Fähigkeit einer Organisation sich hierarchisch und für passende Aufgaben auch agil zu organisieren. Denn nicht für jede Aufgabe / jedes Vorhaben sind agile Methoden geeignet (vice versa Aufgaben im Kontext Digitalisierung benötigen zwingend agile Methoden).	
Dunbar-Zahl	Die Dunbar-Zahl (engl. Dunbar's number) des Psychologen Robin Dunbar beschreibt die theoretische kognitive Grenze von maximal 150 Menschen mit denen Du eine soziale Beziehung pflegen kannst.	<a href="#">#DNO</a>
Dunning-Kruger-Effekt	Der Dunning-Kruger-Effekt besagt, dass inkompetente Kollegen ihr Wissen und Können am stärksten überschätzen.	<a href="#">#DNO</a>
Entwickler	Rolle / Verantwortung im Scrum Framework, 6 ± 3 Personen, setzen die priorisierten Aufgaben selbstorganisiert gemäß der "Definition of Done" um, schätzen den Umfang und verpflichten sich (autonom) auf das Sprint-Ziel.	<a href="#">#DNO</a>
Epics	Teil deines Backlogs, große Anforderungsbereiche und Domänen, die "episch" breit und tief sind und nicht abschließend definiert sind.	<a href="#">#DNO</a>
ERP / ERP-Systeme	ERP steht für Enterprise Resource Planning. In einem ERP-System werden betriebskritische Ressourcen und Geschäftsprozesse durch den Einsatz von Software gemanagt.	<a href="#">Wikipedia</a>
Extreme Programming	Agile Methode in der Softwareentwicklung, bei der Entwickler gemeinsam Code bearbeiten um Probleme zu lösen.	<a href="#">Wikipedia</a>
Fake Door	Siehe auch Smoke Test	
Features	Teil deines Backlogs, konkrete in sich geschlossene Leistungsmerkmale innerhalb eines Epics.	<a href="#">#DNO</a>
GAFA	Abkürzung für die digitalen Supermächte Google, Amazon, Facebook, Apple.	<a href="#">Wikipedia</a>
Gemba	Aus der jap. Lean Philosophie, bedeutet "an den Ort des Geschehens" zu gehen um durch Beobachtung zu lernen. Damit ist sowohl der Ort der Leistungserstellung gemeint, als auch der Ort der Nutzung, also dem Kunden. Kundenzentrierung ist damit nur eine Form des Gemba.	<a href="#">#DNO</a>
Golden Circle	Siehe "Why, how, what"	<a href="#">#DNO</a>
Hackathon	Ein Hackathon (HACKen + MarATHON) ist ein Event auf dem Organisationen aller Art für sie relevante Probleme lösen.	<a href="#">#DNO</a>
Hansei	Lean Thinking, steht für Reflexion bzw. Selbstreflexion. Wichtiger Teil der japanischen Kultur.	<a href="#">#DNO</a>
Headless CMS	Ein "kopfloses" Content Management System. Das heißt, die Verwaltung der Inhalte, also das Contentmanagement ist technisch unabhängig vom Frontend, das Inhalte im Browser ausspielt. Damit bist Du bei der (Weiter) Entwicklung deutlich flexibler.	
Helix Organisation	Konzept für die Aufteilung einer Organisation in zwei Führungslinien, Capability & People und Value Streams & Delivery. Namensgebung @McKinsey.	<a href="#">#DNO</a>
HIPPO	Akronym für "Highest Paid Person's Opinion" also für die obere und besser bezahlte Führungskraft. Als Metapher dafür verwendet, dass Organisationen und Teams nicht dem besten Argument / der besten Ideen folgen, sondern der Idee der höchstdotierten Führungskraft.	<a href="#">Welt</a>
Holokratie	Betriebssystem für agile Organisationen, basiert im Kern auf den Ideen der Soziokratie.	<a href="#">#DNO</a>

House of Change	Teilt Veränderungsprozesse in vier Zimmer auf (Zufriedenheit, Widerstand, Verwirrung, Erneuerung). Aussage Jeder geht bei jeder Veränderung durch alle vier Zimmer. Geschwindigkeit kommen auf die Person und den Kontext an.	<a href="#">#DNO</a>
Increment (Sprint Ergebnis).	Konkretes Arbeitsergebnis am Ende des Sprints, erfüllt die "Definition of Done"	<a href="#">#DNO</a>
Infonomics	Ein zusammengesetztes Wort aus "Information" und "Economics", also die Kunst aus Informationen und Daten Kapital zu schlagen bzw. die Einsicht zu teilen, dass Informationen und Daten ein wirtschaftliches Asset sind.	
Internet of Things (IoT)	Sammelbegriff, der zum Ausdruck bringt, dass auch Geräte und Maschinen miteinander vernetzt werden und kommunizieren können. Erlaubt vernetzte Wertschöpfungen vor allem in der Produktion und im Betrieb von Anlagen.	<a href="#">Wikipedia</a>
IT Architektur	Die Zusammenstellung und Verknüpfung der IT Systeme eines Unternehmens. Im schlechten Fall sehr monolithisch, d.h. hohe Rückkopplungseffekte zwischen einzelnen Komponenten. Im idealfall sehr offen mit API, hohe Unabhängigkeit der Komponenten. Das heißt jede Komponente kann flexibel ausgetauscht werden. Setzt API voraus, erlaubt dann eine Bimodale IT.	<a href="#">Wikipedia</a>
IT der zwei Geschwindigkeiten	Siehe auch Bimodale IT	
Jobs-to-be-done (JTBD)	Eine Methode, um Kundenbedürfnisse nach funktionalen, emotionalen und sozialen Faktoren zu differenzieren.	<a href="#">#DNO</a>
Kaizen	Lean Thinking, Kaizen steht für kontinuierliche Verbesserung und das Streben nach Perfektion.	<a href="#">#DNO</a>
Kanban (Boards)	Jap. Signalkarte, stammt aus der Lean Production. Heute ein Werkzeug für die Arbeit in agilen Teams.	<a href="#">#DNO</a>
Kano Modell	Eine Methode aus dem Qualitätsmanagement, um Kundenbedürfnisse in Basis-, Leistungs- und Performance-Merkmale zu clustern.	<a href="#">#DNO</a>
Konsent	Format zur Entscheidungsfindung in agilen Teams / Organisation. Basisprinzip der Soziokratie.	<a href="#">#DNO</a>
Kryptowährungen	Digitale Zahlungsmittel, die auf der Blockchain Technologie basieren, z.B. der Bitcoin.	<a href="#">Wikipedia</a>
Kundenzentrierung	Denkweise und Haltung, die den Kunden in den Mittelpunkt des unternehmerischen Handelns stellt.	<a href="#">#DNO</a>
Künstliche Intelligenz (KI)	Die Fähigkeit von Maschinen selbst zu lernen. Statt fester, vordefinierter Algorithmen, lernen Systeme eigenständig und passen ihr Vorgehen an.	<a href="#">Wikipedia</a>
Larman's Law	Larman's Law besagt, dass Du die Struktur bzw. die Aufbauorganisation deines Unternehmens ändern musst, wenn Du einen nachhaltigen Kulturwandel anstrebst. Craig Larman ist auch Mitbegründer des LeSS Frameworks.	<a href="#">#DNO</a>
Laterale Führung	Führung ohne direkte Weisungsbefugnis. Wichtige Führungskompetenz in agilen Teams und Organisationen.	<a href="#">Wikipedia</a>
Lean Analytics	Ein Buch, das die Ausrichtung eines Unternehmens auf eine "Nordstar" Metrik beschreibt.	<a href="#">#DNO</a>
Lean Management	Beschreibt fünf Leitsätze für die Ausrichtung einer Organisation basierend auf der Lean Philosophie. Siehe auch Lean Thinking.	<a href="#">#DNO</a>
Lean Startup	Ein Buch von Eric Ries und Vorgehensmodell, um Services / Produkte / Geschäftsmodelle in einem iterativen "build-measure-learn" Zyklus zu entwickeln.	<a href="#">#DNO</a>
Lean Thinking	Lean bedeutet Werte für Kunden schaffen, Verschwendung vermeiden . Ein wichtiger Vorläufer unseres heutigen Verständnis von Agilität.	<a href="#">#DNO</a>

Lenkungsausschuss	Überflüssiges organisatorisches Artefakt aus dem 20. Jhd., siehe auch Steering Committee	<a href="#">Wikipedia</a>
LeSS	LeSS (Large Scale Scrum) ist ein agiles Framework von Craig Larman und Bas Vodde für die Organisation mehrerer Scrum Teams. LeSS gilt für 2-8 Teams, LeSS Huge für mehr als 8 Teams. Während LeSS im Kern auf Scrum basiert, erweitert es Scrum Rollen und Meetings und definiert darüber hinaus wichtige Regeln, Guides und Prinzipien, damit die Skalierung erfolgreich gelingt.	<a href="#">#DNO</a>
McKinsey 3-Horizon	Framework für Strategieentwicklung und Innovationsmanagement. Aussage Unternehmen sollten immer gleichzeitig auf allen drei Ebenen arbeiten.	<a href="#">#DNO</a>
Microservices	In einer Microservice-Architektur wird Software im Gegensatz zu einer monolithischen Architektur modular aufgebaut. Das heißt, die Software ist in viele einzelne Einheiten zerlegt, die jeweils in sich geschlossen und unabhängig voneinander funktionieren und über definierte Schnittstellen miteinander in Verbindung stehen. Damit wird Software weniger fehleranfällig und Du kannst mit mehreren Parteien unabhängig daran arbeiten. Allerdings sind Microservices tendenziell mit mehr Wartungsaufwand verbunden.	<a href="#">Wikipedia</a>
Millersche Zahl	Die Millersche Zahl besagt, dass Du nur $7 \pm 2$ Informationseinheiten (Chunks) parallel im Kurzzeitgedächtnis halten kannst.	<a href="#">#DNO</a>
Minimum Viable Product (MVP)	Minimum Viable Product (MVP) bedeutet wörtlich „minimal überlebensfähiges Produkt“. Der MVP ist die erste Iteration eines Produkts, die dem Nutzer zur Verfügung gestellt und unter Umständen bereits vermarktet wird.	<a href="#">#DNO</a>
Mixed Reality	Siehe auch Augmented Reality	<a href="#">Wikipedia</a>
Modell der logischen Ebenen	Siehe Dilts Pyramide	<a href="#">#DNO</a>
Monolithisches IT System	Siehe IT-Architektur	
Moore's Law	Moore's law des Intel Mitgründers George Moore sagt eine Verdopplung der technischen Leistungsfähigkeit alle 12 bis 24 Monate voraus.	<a href="#">#DNO</a>
MVP	Abkürzung für "Minimal funktionsfähiges Produkt", wurde vor allem in Verbindung mit der Lean Startup Methode populär. Setzt voraus, dass Du verstanden hast, was Nutzer wirklich brauchen. Der MVP enthält also nur wenige Leistungsmerkmale, weitere Features werden dann in sich anschließenden Iterationen bereitgestellt.	<a href="#">#DNO</a>
New Work	New Work ist ein Sammelbegriff für alle Prinzipien, Methoden und Denkweisen, die eine moderne und neue Arbeitswelt begründen. Statt formalen Rangordnungen, top-down Vorgaben und statischen Organigrammen setzen neuen Arbeitswelten auf dezentrale Entscheidungen, eine flexible Struktur und ein starkes Fundament aus allgemeingültigen und vor allem transparenten Spielregeln.	<a href="#">#DNO</a>
Nexus	Framework zur Skalierung von Scrum für bis zu 9 Scrum Teams, konzipiert von <a href="#">Scrum.org</a> und Ken Schwaber.	<a href="#">#DNO</a>
OKR (Objectives und Key Results)	Methode für die Zielvereinbarung von Teams und Organisationen, bekannt geworden durch Google, erfunden in den 1970er Jahren bei Intel.	<a href="#">#DNO</a>
Output vs Outcome	Output beschreibt Resultate, Outcome was diese Resultate mit dem Empfänger machen. Beispiel Kuchen backen. Der Kuchen ist der Output. Der kann auch formal korrekt sein (sieht gut aus, hat die richtige Größe und Temperatur), obwohl er nicht schmeckt (Outcome). Zufriedene und glückliche Kuchenesser sind das Outcome. D.h. Outcome findet immer auf der Ebene des Kunden statt.	<a href="#">#DNO</a>

PBI - Product Backlog Item	Product Backlog Item, ein Eintrag in deinem (Product) Backlog.	<a href="#">#DNO</a>
PDCA Zyklus	Akronym für Plan, Do, Check, Act bzw. Adjust. Vierstufiger Lern- und Verbesserungsprozess. Ursprünge in den 30er Jahren, Pate für agile Frameworks wie Scrum.	<a href="#">Wikipedia</a>
Personas	Personas beschreiben typische Vertreter einer Zielgruppe, dabei hat jede Persona einen ausgefüllten Steckbrief.	<a href="#">#DNO</a>
Planning	Meeting im Scrum Prozess, zu Beginn des Sprints (8h / 4 Wochen Sprint). Ziel: Planung der anstehenden Aufgaben, Definition des Sprint Ziels.	<a href="#">#DNO</a>
Planning Poker	Verfahren, um während des Sprint Plannings in einem Scrum Team den Aufwand anstehender Aufgaben zu schätzen. Dabei schätzen Teammitglieder "verdeckt" und unabhängig voneinander und spielen gleichzeitig ihre Planning Poker Karte aus. Die Werte auf den Karten orientieren sich an der Fibonacci Reihe (1, 2, 3, 5, 8, 13, 21 ...).	<a href="#">#DNO</a>
Product Backlog	Alle Leistungsmerkmale für die Entwicklung und den Betrieb deines Produktes.	<a href="#">#DNO</a>
Product Owner	Rolle / Verantwortung im Scrum Framework. 1 Person, balanciert Business und User Interessen für maximalen Wert, pflegt und priorisiert das Backlog. Ist erster Ansprechpartner für Stakeholder, Kunden und inhaltliches Feedback	<a href="#">#DNO</a>
Product Owner Project Owner	Rolle in einem Scrum Team. Die wichtigsten Aufgaben sind Produktvision, -strategie und die Priorisierung des Backlog. Kundenzentrierung vorausgesetzt. In Abwandlung auch als Project Owner, was jedoch was völlig anderes ist als ein Projektleiter. Siehe auch Scrum.	<a href="#">#DNO</a>
Projekt Backlog	Alle Aufgaben, die Im Kontext eines Projektes auf Erledigung warten.	<a href="#">#DNO</a>
Prototyping	Erstellung eines Prototypen, Teil des Design Thinking Prozesses. Während ein MVP bereits echte Funktionalität beinhalten kann, sind Prototypen oft nur eine reine "Fassade", um Feedback potentieller Nutzer zu erhalten. Mit Prototyping werden Ideen materialisiert und sind damit weniger abstrakt.	<a href="#">#DNO</a>
Refactoring	Der Frühjahrsputz der Softwareentwickler, mit dem Ziel Software-Code zu optimieren bzw. überflüssigen Code zu entsorgen. Sollte in regelmäßigen Intervallen stattfinden, sonst entstehen u.U. technische Schulden.	<a href="#">Wikipedia</a>
Refinement	Meeting im Scrum Prozess, während des Sprints (2-4h / Woche). Ziel: Klärung und Schätzung der Backlog Items, Teilnehmer: Product Owner und Entwickler.	<a href="#">#DNO</a>
Retrospektive	Meeting im Scrum Prozess, zum Ende des Sprints (3h / 4 Wochen Sprint). Ziel: Optimierung der Zusammenarbeit, Anpassung der Definition of Done, verbindliche Formulierung von Vereinbarungen für den kommenden Sprint zur Optimierung des Arbeitsprozesses. Teilnehmer: PO, Scrum Master, Entwickler.	<a href="#">#DNO</a>
Review	Definiertes Meeting im Scrum Framework zum Ende des Sprints. Das umsetzende Team präsentiert Arbeitsergebnisse des abgelaufenen Sprints. Zur Review kommen alle Mitglieder des Scrum Teams, interne Stakeholder und u.U. auch Kunden.	<a href="#">#DNO</a>
Review	Meeting im Scrum Prozess, zum Ende des Sprints (4h / 4 Wochen Sprint). Ziel: Vorstellung der Arbeitsergebnisse durch die Entwickler. Teilnehmer: Entwickler, PO, Scrum Master; Kunden und Stakeholder geben Feedback.	<a href="#">#DNO</a>
SAFe (Scaled Agile Framework)	Framework für die Organisation mehrerer agiler Teams, sehr auf technische Teams und Organisationen ausgerichtet.	<a href="#">#DNO</a>

SCARF	Engl. Akronym, das fünf neurobiologische Grundbedürfnisse von Menschen beschreibt, ohne die Lernen & Kooperation nicht stattfinden kann (Status, Certainty, Autonomy, Relatedness, Fairness).	<a href="#">#DNO</a>
Schnittstelle	Siehe auch API	<a href="#">Wikipedia</a>
SCM / SCM Projekte	SCM steht für Supply Chain Management. Damit ist die Optimierung und gezielte Optimierung der gesamten Lieferkette gemeint, vom Einkauf bis zur Distribution an den Endkunden.	<a href="#">Wikipedia</a>
Scrum	Meeting eines (agilen) Teams am Ende eines Iterationszyklus, um die Zusammenarbeit zu reflektieren und Verabredungen für künftige Verbesserungen zu treffen. Feter Bestandteil des Scrum Frameworks.	<a href="#">#DNO</a>
Scrum Guide	Offizielle Dokumentation des Scrum Frameworks. Als Hörbuch (ca. 45 Minuten) oder PDF Download erhältlich.	<a href="#">scrum.org</a>
Scrum Master	Rolle / Verantwortung im Scrum Framework (1 Person), ist "Servant Leader" des Teams und befähigt den PO und das Team in der agilen Umsetzung. Schafft den Rahmen, achtet auf "Prozesstreue", räumt Hindernisse aus dem Weg und ist erster Ansprechpartner für den Arbeits- bzw. Scrum-Prozess.	<a href="#">#DNO</a>
Scrum@Scale	Skaliertes Scrum Framework mit "Scrum of Scrums" im Zentrum, konzipiert von Jeff Sutherland. Siehe auch Nexus.	<a href="#">#DNO</a>
Selbstorganisation	Voraussetzung für agiles Arbeiten. Fähigkeit eines Teams / einer Person sich eigenständig, verantwortungsvoll mit Fokus auf das Outcome zu organisieren.	<a href="#">Wikipedia</a>
Servant Leadership	Ein Führungsmodell, in dem Führung als Folge einer selbstlosen Haltung bzw. einen Dienens am Mitarbeiter definiert ist. Ein wichtiges Führungskonzept für die digitale und agile Transformation.	<a href="#">#DNO</a>
Shift Left	Ursprünglich ein Begriff aus der Softwareentwicklung. Dahinter steckt die Forderung, Software früher im Entwicklungszyklus zu testen. Also die Tests "nach links" auf der imaginären Zeitachse zu verschieben, um Integrationsprobleme und Fehler frühzeitig zu identifizieren. Wartet man damit zu lange wird die Fehlersuche umfangreicher und wächst je nach Userbase schnell an. Der Begriff wird zunehmend auch in der Business Terminologie verwendet, um damit zum Ausdruck zu bringen, dass Ergebnisse früher präsentiert und operativ integriert werden, um die Komplexität zu reduzieren. Also eigentlich ein Ruf nach agilen Arbeitsweisen.	
ShuHaRi	Aus der jap. Lean Philosophie ein dreistufiger Lernprozess. Shu = Lerne durch Nachahmung, Shi = Brich die Regeln und baue eigene Variationen ein, Ri = werde selber zum Experten. Wichtige Grundlage für die Anwendung agiler Methoden.	<a href="#">#DNO</a>
Smoke Test	Test für die Bereitstellung einer Leistung oder eines Features. Dabei wird jedoch nur ein Button / eine Call to Action, jedoch nicht die Leistung selber bereitgestellt. Auf Basis der Nutzerzahlen / Klicks, kann dann die Attraktivität der Leistung eingeschätzt werden. Eine sehr elegante Form des digitalen Prototyping.	<a href="#">Wikipedia</a>
Social Marketing	Teildisziplin des digitalen Marketing, Werbung über soziale Netzwerke (facebook, Instagram etc.).	
Soziokratie	Agile Organisationsform basierend auf vier Prinzipien Beschlussfassung im Konsent, Aufbau der Organisation in semi-autonomen Kreisen, doppelte Verknüpfung der Kreise, offene Wahlen für die wesentlichen Funktionen und Rollen.	<a href="#">Wikipedia</a>
Soziokratie	Die Soziokratie ist ein agiles Vorgehensmodell für die Entwicklung einer Organisationen basierend auf der Idee der demokratischen Mitbestimmung.	<a href="#">#DNO</a>
Spotify Model	Beschreibt den Aufbau der agilen Organisation von Spotify.	<a href="#">#DNO</a>



Sprint	Iterationszyklus von maximal 4 Wochen in einem Scrum Team.	<a href="#">#DNO</a>
Sprint Backlog	Ein Artefakt aus dem Scrum Framework, enthält alle zu erledigenden Arbeiten für den laufenden Sprint.	<a href="#">#DNO</a>
Sprint Planning	Definiertes Meeting im Scrum Framework zu Beginn des Sprints. Im Planning vereinbart des Scrum Teams die Aufgaben für den kommenden Sprint.	<a href="#">#DNO</a>
SSEE	Akronym für Stabil, Sicher, Einfach, Eindeutig, der Gegenentwurf zur VUCA Welt. SSEE als Umwelt- und Marktbedingungen im 20. Jhd..	<a href="#">#DNO</a>
Stacey Matrix	Matrix benannt nach dem Management Professor Ralph Stacey, differenziert den Grad der Sicherheit für die Lösung und die Problemstellung von sicher zu unsicher. Wird heute also Wegweiser genutzt, um den Einsatz agiler Werkzeuge zu beurteilen.	<a href="#">#DNO</a>
Stack	Ein "Stack" bezeichnet die Summe aller Tools, Frameworks und Technologien mit denen Techies und Digital-Experten arbeiten. Also alle Pfeile die jemand in seinem Köcher hat.	
Stand-Up Meeting	Meetings im Stehen, die einer kurzen Timebox folgen. Teilnehmer stehen, damit keiner der Versuchung unterliegt zuviel zu reden. Hat seinen Ursprung im "Daily" des Scrum Framework.	<a href="#">#DNO</a>
Steering Committee	Überflüssiges organisatorisches Artefakt aus dem 20. Jhd., siehe auch Lenkungsausschuss	<a href="#">Wikipedia</a>
Strategisches Backlog	Portfolio von Vorhaben und Projekten für die erfolgreiche Entwicklung deines Unternehmens.	<a href="#">#DNO</a>
Suchmaschinenmarketing (SEO, SEA)	Teildisziplin des digitalen Marketing, Werbung in Suchmaschinen (Google 90%, Bing 10%). Während SEA (Search Engine Advertising) für bezahlte Platzierung steht, beschreibt SEO (Search Engine Optimization) die organische Platzierung in den Suchmaschinenergebnissen. Beide Disziplinen erfordern relevante Inhalte, performante Seiten und gute UX / UI. SEO setzt zudem sehr gutes Content-Marketing voraus.	<a href="#">Wikipedia</a>
System Demo	Siehe auch Review. Der Begriff "System Demo" kommt aus dem SAFe Framework, meint jedoch das Gleiche.	
Tasks	Teil deines Backlogs, Konkrete Aufgabe zur Umsetzung einer User Story oder einer Technical Story.	<a href="#">#DNO</a>
Taylorwanne	Darstellung, um die geschichtliche Entwicklung des Taylorismus und ihre heutigen Auswirkungen auf die agile Arbeitswelt zu verdeutlichen.	<a href="#">Link</a>
Technical Stories	Teil deines Backlogs, Bereitstellung technischer und formaler Anforderungen, die notwendig sind.	<a href="#">#DNO</a>
Technische Schulden (Technical Debt)	Technische Schulden sind das Ergebnis mangelhafter Programmierung und Softwarearchitekturen. Technische Schulden entstehen durch fehlende Wartung (siehe Refactoring), schlechte DL / Mitarbeiter, fehlendes Regelwerk oder den Einsatz falscher Technologien. Technische Schulden wachsen unter diesen Voraussetzungen exponentiell mit dem Alter und der Größe eines Systems. Oft bleibt dann nur noch eine komplette Neuentwicklung des Systems.	<a href="#">Wikipedia</a>
Timeboxing	Timeboxing ist eine strenge zeitliche Limitierung von Workshops, Meetings oder Projekten. Vor allem im Kontext neuer Arbeitsmodelle findest Du regelmäßig klar getaktete Timeboxes. So sind z.B. Scrum Meetings oder Design Thinking Workshops mit einem strengen zeitlichen Rahmen versehen.	
User Stories	Teil deines Backlogs, Funktionale Anforderungen, die in sich geschlossen einen Wert für den Kunden bzw. den Nutzer schaffen als Teil eines Features. Fest definiertes Format, um Anwendungsfälle aus Sicht des Nutzers zu beschreiben ("Als [Nutzer] möchte ich [Funktion], damit [Nutzen]."), Quasi Standard für PBI.	<a href="#">#DNO</a>

UX Design / UI Design	UX steht für User Experience und zielt auf eine gute Nutzererfahrung in der Interaktion mit einem Produkt. Dagegen ist das UI (User Interface) Design die visuelle und grafische Gestaltung einer Benutzeroberfläche (Web, mobile). In Kombination und vor allem in Verbindung mit einer guten technischen Umsetzung sind beide Disziplinen die Basis für Benutzerfreundlichkeit, Nützlichkeit und Zweckmäßigkeit eines digitalen Produktes.	<a href="#">Wikipedia</a>
Valve Handbuch	Im "Handbuch für neue Mitarbeiter" ist beschrieben, wie sich neue Mitarbeiter beim US-Softwareunternehmen Valve zurecht finden.	<a href="#">#DNO</a>
Virtual Reality (VR)	Darstellung einer virtuellen, computergenerierten Realität. Dagegen bezeichnet Augmented Reality eine Mischung der Realität mit virtuellen Elementen.	<a href="#">Wikipedia</a>
VUCA	Oder auch VUKA. Akronym für Volatilität, Unsicherheit, Komplexität, Ambiguität als Ausdruck der durch Digitalisierung hervorgerufenen Dynamik.	<a href="#">#DNO</a>
Why, how, what	Der "Golden Circle" von Simon Sinek beschreibt ein Leadership Framework, das sich in konzentrischen Kreisen von innen nach außen an den Fragen WHY, HOW, WHAT orientiert.	<a href="#">#DNO</a>
Winner takes it all	Tendenz digitaler Märkte zu Oligopolen, wenige Unternehmen vereinen einen Großteil des Marktes auf sich.	<a href="#">#DNO</a>
Yerkes-Dodson-Gesetz	Das Yerkes-Dodson-Gesetz besagt, dass deine kognitive Leistungsfähigkeit in direkter Abhängigkeit zu deinem emotionalen und motivationalen Erregungsniveau (engl. arousal) steht.	<a href="#">#DNO</a>



































