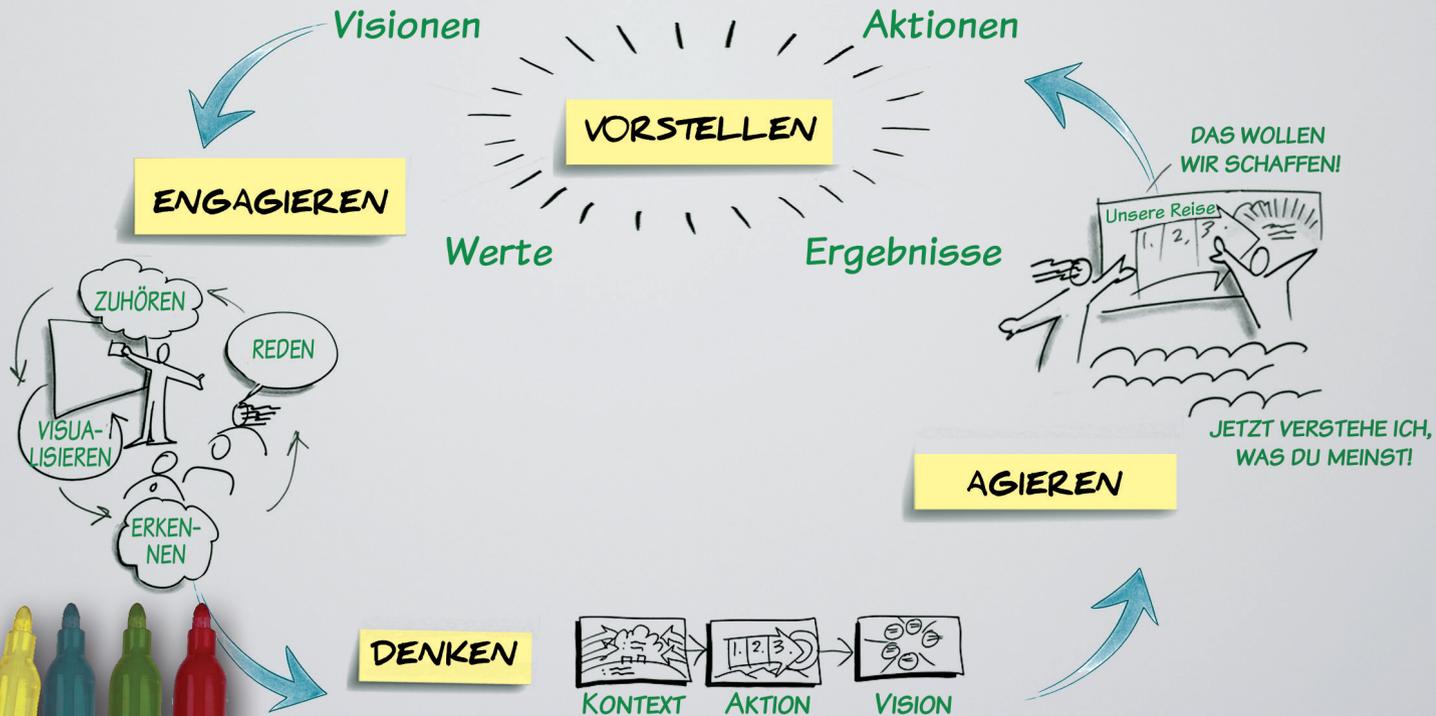


# Visuelle Meetings

Meetings und Teamarbeit durch Zeichnungen, Collagen und Ideen-Mapping produktiver gestalten



# Index

- 3-D-Bilder
  - Oberflächen 244
  - Sandspieltherapie 104–106
  - Virtuelle Umgebungen 242–244
- Adobe Systems 221
- Agendaentwurfssitzung 93–94
- Agendaplanungspaket 82
- Agilent Technologies 100
- Aikido 70
- Aktionen 15–16
- Aktionsplan
  - Gruppe 209
  - Teams 201–202, 204
  - Vereinbarungen 170–171
  - Vorlagen 170–171
- Aktivitäten
  - Bildkarten 103–104
  - Notizbuch 22–23
  - Vier Flüsse 198–201
- Alcatraz 77–78
- Alice im Wunderland*, 242
- Allgemeine Systemtheorie 103
- Allgemeines Aufzeichnen 117
- Amelio, Gil 221
- Änderungsprozesskarte 216
- Angepasste große Vorlagen 175
- Apple Corporation 8
- Apple Leadership Expedition
  - Beschreibung 3
  - Gemeinsamer Referenzrahmen 8
  - Geschichte 3–4
  - Geschichten schreiben 163–164
  - Höhen- und Tiefendiagramm 6–7
  - Visionsgeschichten 7–8
  - Visuelle Funktionen 5–6
- Arbeitsgruppen
  - Arbeit 173–174
  - Arten 176
  - Leitfaden für 174
  - Möglichkeiten im Anschluss 176–177
  - Visuelle Meetings für 174–175
- Auf der Serviette erklärt* (Roam), 42
- Aufgabenorientierung 9–10
- Aufmerksamkeit
  - Fluss 198
  - Poster 114–115
  - Präsentationen 70–71
- Aufzeichnen, Wirkung 60
- Augensucher 9
- Autodesk 247–248
- Avatar 242
- Ball, Geoff 16
- Baltimore Aquarium 100
- Barton, Gillian 105–106
- Baudatenmodellierung 241, 245
- Beratung
  - Agendaplanungspakete 82
  - Erstgespräche 81–82
  - HP 86–87
  - Visuelle Anleitung 88
- Besitzübernahme 208
- Betriebsfluss 199
- Beziehung 58–59, 81
- Big Viz 238
- Bilder. *Siehe auch* Bildkarte
  - 3-D 104–106
  - Engagement 63–65
  - Gelenkte 8
  - Innere 232
  - Wirkungskraft 8
  - Untersuchen 134
- Bildkarten
  - Aktivitäten 103–104
  - Dialoganreiz 101–103
  - Jung'scher Ansatz 104–106
- Birnbaum, Joel 157–158
- Blickwinkel 8–10
- Bohnen zählen, Experiment 15
- Boulding, Kenneth 103
- Brainstorming
  - Ideenkarte 153
  - Prozess 136–137
  - Regeln 136
  - Sprechblasen 43
- Bridges, Gary 86
- Bristol-Meeting 158–159
- Brooks, Mona 23
- Brown, Sunni 36
- Buzan, Tony 152, 251
- California Academy of Sciences 144–145
- Carpintier, Rodolfo 251
- Cartoon-Sprechblasen 22
- Cartoon-Zeichner 20–21, 199
- Center for Graphic Facilitation 248
- Center for Organizational Learning 250
- Chaos: Die Ordnung des Universums* (Gleick), 227
- Charrette. *Siehe* Design-Charrette
- Claassen, Ed 66, 86, 160–161
- Cognitive Edge 248
- Coleman, Debbie 6
- Collage
  - Bildkarten 101–104
  - Definition 97
  - Geschichte 164–165
  - Persönliche Visionsarbeit 97–99
  - Primäre Stärke 101
  - Verwendung, Beispiele 100
  - Vorlagen 99
- Computer. *Siehe auch* Internet
  - Fotos übertragen 184
  - Oberflächen 227–228
  - Software/Social-Media-Zusammenarbeit 241–242
  - Sprache, Evolution 240
- Computer-Tablets 192–193
- Coro Centers for Public Affairs 248
- Coro Fellowship for Public Affairs, Seminar
  - Auswahlprozess 64
  - Problemlösung 133
  - Transformation 53–55
- Crowley & Company 248
- Crowley, Deirdre 248

- DavidSibbet.com 248  
 Demming, Edward 212, 214  
 Denken  
   Organisatorisch 148–149  
   Visualisierung 8, 14–15  
   Visuelles Lenken 9–10  
 Der große Schlag, Wandbild 86  
 Design-Charrette 143  
 Dewey, John 13  
 Diagramm 179. *Siehe auch* unter speziellen Typen  
 Diagramme 35, 122–123  
 Dialog 101–103, 180  
 Die fünfte Disziplin: Kunst und Praxis der lernenden  
 Organisation (Senge) 129, 148, 250  
 Digitale Aufnahme  
   Arbeitsablauf 183  
   Ausrüstung 183–184  
   Fotobearbeitung 184–185  
   für Arbeitsgruppen 177–178  
   Gruppendächtnis 186  
   Onlinezusammenarbeit 186–187  
   Tipps 184  
 Digitale Ressourcen 251  
 DigitalRoam 249  
 Doyle, Michael 249  
 Dreiecke 25  
 Drexler, Alan 56, 200  
 Drexler/Sibbet Team-Performance-Modell 200–202, 231  
 Druckdateien 187  
 Duaret, Nancy 69  
 Dunes, Pajaro 3  
 Durand, Peter 248  
 Durnell, Laurie 97–98  
 DynaBook 8
- Ecken, Bedeutung 33  
 Ein Tag im Leben, Prozess 218  
 Einfache Vorlagen  
   Beschreibung 44–45  
   Typen 46–48  
   Vorteile 87
- Zugehörigkeitsdiagramme, Vergleich 75–76  
 Einzelbildposter 115  
 El Salway, Omar 163–164  
 E-Mail 186–187  
 Empfänglichkeit 66–68  
 Energiefluss 198  
 Engagement  
   Bilder 63–65  
   Blockaden 63  
   Empfänglichkeit 66–68  
   Grafisches Aufzeichnen 60–62  
   Haftnotizen 96  
   Prozess 56–58  
 Englebart, Doug 16  
 Englische Sprache 224  
 Entdeckungsbasierte Lernkarten 225–227  
 Entscheidungsfindung 205–206  
 Entscheidungsfindungsm Meetings  
   Besitzübernahme 208  
   Bewährte Methoden 206–208  
   Grundlegende Schritte 205  
   Optionen 205–206  
   Vertrauenstest 207  
 Entscheidungsmatrix 138  
 Ergebniswand 165  
 Ericsson 83  
 Erinnerung 16, 186  
 Erzwungene Metaphern 135  
 Eskridge, Rob 161  
 Explizites Gruppendächtnis (Ball) 16
- Fahrzeugmetaphern 125, 132  
 Falke, Bild 64  
 Falllinien 24  
 Fallstudien 204  
 Feedback 214, 235–236  
 Fischgrättdiagramm  
   Entscheidungsfindungsm Meetings 213  
   Erstellung 123  
   Problemanalyse 135  
 Flipchartvorlagen 174
- Flussdiagramm 213  
 Folien  
   Anmerkungen 187  
   Präsentationen 185  
   Vorlagen 175  
 Formen 32–33, 33. *Siehe auch* Grundformen  
 Fortschritt, visuelle Darstellung 211–212  
 Fortschrittsverfolgung 16  
 Fotos 184–185  
 Fragen, fantasievolle 58–59  
 Freier Ausdruck 232  
 Fuller, Buckminster 140  
 Fünf Disziplinen 148  
 Fünf-WV-Ansatz 135–136
- Galeriespaziergang 176–177  
 Gamestorming 36  
 Gantt-Diagramm 211  
 Gartenraumsimulation 245  
 Gassee, Jean Louis 6  
 Gedruckte Berichte 186  
 Geisike, Julie 18  
 Gekritzelt 22, 38  
 Gelenkte Bildsprache 167–168  
 General Motors 49–50  
 Geschäftsmodelle  
   Leinwand 217  
   Neue Erstellung 215–217  
   Planungsprozess 216  
 Geschichte mit Storymaps 165, 220–221  
 Geschlechtsunterschiede 20  
 Gesichter, kritzeln 38  
 Gespräche 81–82  
 Gestische Sprache 18  
 Gibb, Jack 56, 57  
 Gibson, William 237  
 Gleick, James 227–228  
 Gordon, William J. J. 133  
 Gore, Al 69  
 Grafik. *Siehe auch* Gruppengrafik  
 Grundformen 23–24

- Handgezeichnet 55–56
- Vorentworfen 44–46
- Grafikwettbewerb 32
- Grafische Anmeldung 59
- Grafische Benutzeroberfläche 5
- Grafische Benutzeroberfläche für Präsentatoren 227–228
- Grafische Metapher 41–43
- Grafische Roadmap 210–211
- Grafische Vorlage
  - Beschreibung 37
  - Einfach 44–46
  - Strukturiert 46–48
- Grafischer Fortschrittsbericht 210
- Grafischer Verlauf 163–165
- Grafisches Aufzeichnen
  - Allgemeine Richtlinien 117
  - Beschreibung 60–62
  - Einsatzmöglichkeiten 63
  - Kompetenzabfolge 223
  - Regeln 62
- Graphic Facilitation: Transforming Group Process With the Power of Visual Listening* (Sibbet) 19, 29
- Graphic Guides 161–164, 174
- Gray, Dave 251
- Große Diagramme 79–80
- Großes Papier
  - Aufhängen 28–29
  - Ausstellungstechniken 178
  - Herausforderungen 178–180
  - Vorteile 28
- Group Graphics Keyboard
  - Beschreibung 111
  - Entwicklung 128–130
  - Diagramme 122–123
  - Geschichte 4–5
  - Gruppierungen 117–119
  - Inspiration 109–110
  - Jazz-Metapher 109–110
  - Listen 116–117
  - Mandalas 126–127
  - Poster 114–115

- Problemlösung 134–136
- Prozessorientierte Grammatik 111
- Raster 120–121
- Software 132
- Zeichnungen 124–125
- Groupware Users' Project, 241–242
- Grove Consultants International California Academy of Sciences, Projekt, 144–145
  - Beschreibung 247
  - Entdeckungsprozess 86–87
  - Grafische Vorlagen 82
  - Graphic Guides 161–163
  - Hauptsitz, Kopie 243, 245
  - Ideengenerierung 219–220
  - Kompetenzentwicklungsablauf 231–235
  - Kontextkarte 84
  - Lego 106
  - Lernzentrum 231, 244
  - Planung 157
  - RE-AMP-Projektunterstützung 94
  - SPOT-Matrix 167
  - Strategische Visionsarbeit 161–162
- Grundformen
  - Bilder formen 30, 32
  - Einfache 23
  - Körperbewegung 24–27
- Grundformen 22–24
- Gruppen. *Siehe auch* Arbeitsgruppen
  - Aktionsplanung 209
  - Arbeit, Fortschrittsphasen 57
  - Feedback 235–236
  - Gedächtnis 16, 186
  - Lernzyklus 10–11
  - Porträt 58
- Gruppengraffiti, Wand 164
- Gruppieren auf Zuruf 177
- Gruppierung
  - Arten 118
  - Auswirkung 118
  - Erstellen 40–41
  - Funktion 35

- Hackborn, Richard 126
- Haftnotizen
  - Analyse 91–92
  - Anwendung am Beispiel von RE-AMP 94–96
  - Diskutieren 91–92
  - Einsammeln 89–91
  - Engagementpotenzial 96
  - Selbstorganisation 91
  - Stärke 73–74
  - Übungen 93–94
  - Wände 119
  - Zeitachsen 164
- Halluzination 8–9
- Hamilton, Virginia 18, 103
- Handgezeichnete Grafik 55–56
- Hanon's Exercises* 109
- Häufigkeitscheckliste 213
- Hewlett Packard Labs
  - Beratung 86–87
  - Storymapping-Verwendung 220
  - Vorlageninnovation 157–161
- Histogramm 213
- Hoch-Tief-Raster 75, 138
- Höhen- und Tiefendiagramm 6–7
- Hohler Pfeil 25
- Horizontlinie 24
- Horn, Bob 20–21
- How to Make Meetings Work* (Straus, Doyle) 249
- Hulen, Firehawk 250
- I See What You Mean! A Workbook Guide to Group Graphics* (Sibbet) 13
- Ideen-Mapping
  - Funktion 147
  - Im organisatorischen Denken 148–149
  - Metaphern 155–156
  - Mind-Mapping, Vergleich 152–153
  - Verwendung 154–155
- IDEO 104, 219
- Ideogramm 30–32
- ILM. *Siehe* Industrial Light & Magic (ILM)

- Improvisation 169
- Industrial Light & Magic (ILM) 209
- Informationsfluss 198–199
- Informationszeitalter 237
- Innovation
  - Anregung 218–219
  - Geschäftsmodelle 215–217
  - Neue Erfahrungen 216
- Institute for Research on Learning (IRL) 226
- Institute for the Future (ITF) 249
- Intelligenzquotient (IQ) 8–9
- Interaction Associates 249
- Interaktive Bilder 4
- Interaktives Präsentationswandbild 227
- Interessen, Interview 83
- International Forum of Visual Practitioners 17, 249
- Internet
  - Aufzeichnen 191
  - Bilder 186–187
  - Erste Entwurfszeichnung 8
  - Links 187
- Isee-Systeme 249
- Ishikawa-Diagramm. *Siehe* Fischgrättdiagramm
  
- Jazz-Musik 109
- JPEGs 186–187
- Jung, Carl 104
- Juniper Networks 222
  
- Karten. *Siehe auch* unter bestimmten Kartentypen
  - Gemeinsame Sprache 78
  - Kontext 84
  - Präsentationsdiagramme 79–80
  - Räume als Karten 65
- Kay, Alan 8–9
- Kinästhetische Modellierung 142–143
- Kleine Gruppen. *Siehe* Arbeitsgruppen
- Kompetenzentwicklung, Ablauf 231–233
- Konferenzen, Anmeldungen 59
- Konferenzsoftware 190–192
- Kontextkarten 84
  
- Kontrollkarten 213
- Körperbewegung 24–27
- Kraftpfeile 26
- Kreativer Prozess 110
- Kreativität fördern 169
- Kreis 26, 33
- Kulturübergreifende Grafiken 224–225
- Kundenidentifikation, Workshop 86–87
- Kundeninteressen, Interviews 83
- Kurven 26
  
- Lakin, Fred 240, 251
- Lakoff, George 32
- Landschaften 40, 131
- Leiten von Geschäftssteams 242
- Leitfaden zu visuellem Denken 9–10
- Lernkarten, entdeckungsbasierte 225–227
- Lernmodus 226
- Lernzyklus 11–12
- Licht, Probleme 179–180
- Linien
  - Bedeutung 33
  - Experimente 22
  - Typen 24–25
- Linien ergänzen, Spiel 21
- Linke Hirnhälfte, Archetyp 120
- Listen 35, 116
- Lorenz, Edward 228
  
- Make Your Mark 249–250
- Malsoftware 193–194
- Mandala
  - Auswirkungen 126
  - Beschreibung 35–36
  - Typen 127
- Mandelbrot, Benoit 228
- Marktchanceneraster 90
- Martell, Christine 102
- Meeting Startup Guide 162
- Menschliche Metaphern 132
- Mentales Modell 65–66
  
- Merkley, Christina 249–250
- Metaphern. *Siehe auch* unter bestimmten Metaphern
  - Grafik 41–42
  - Karten 155–156
  - Linse 131
  - Offene für Visionsarbeit 72
  - Zeichnungen 125
- Michael Doyle 100, 101
- Mind-Mapping
  - Beschreibung 38–39
  - Entwicklung 152–153
  - Verwendung in Gruppen 123
- Minority Report 238
- Mit einem Schlag (Taylor), 64
- Moderation 223
- Mona Brooks 23–24
- Multitouch-Tablets 238–239
  
- Nachbereitung, Wert 183
- Nachzeichnen 39
- Nagai-Rothe, Tomi 18, 145
- Nation Academy Foundation 221
- National Semiconductor 220–221, 226–227
- Neuland 250
- New Media Consortium (NMC) 243
- Nichols, Kara 106
- Nike 221
- Notizbücher 22–23, 39
- Notizen erstellen 22, 39–40
- Notizen. *Siehe* Haftnotizen
  
- OARRS (Ergebnisse (Outcomes), Agenda, Rollen, Regeln)
  - Bedeutung 180
  - Prozessplanung 162–163
  - Schulungsworkshops 223
- Objektorientierte Designtools 240–241
- Old Navy 64–65
- Organisationen
  - Betriebsfluss 199
  - Denken 148–149
  - Geschäftsmodelle 214–217

Grafische Metaphern 41–43  
Innovationsanreize 218–219  
Sandspieltherapie 104–106  
Storymapping 220–221  
Kommunikation mit Wandbildern 222  
Unterstützung für Veränderungen 219–220  
Organisationsdiagramm 123  
Organization Development Network 250  
Orientierung und Planung 162–163  
Otis Spunkmeyer 222

Paare vergleichen 138  
Panoramisches Überfliegen 179  
Papier. *Siehe* Großes Papier  
Pareto-Diagramm 135, 213  
Parkplatzliste 117  
Parodie 175  
Persönliche Visualisierung  
  Collagen 97–99  
  Kritzeln 38  
  Notizbücher 37  
Pfeile, Bedeutung 33  
PGA (Professional Golf Association) 84–86  
Physische Diagramme 66  
Pictionary 55  
Piktogramme 30, 32  
Pink, Daniel 245  
Pixar 150–151  
Planung. *Siehe* Visuelle Planung  
Poster 34, 114–115  
PowerPoint 69–72  
Präsentationen  
  Aufmerksamkeit 70–71  
  Diagramme 79–80  
  Einfache Vorlagen 75–76  
  Folien 185  
  Galerispaziergänge 175  
  Haftnotizen 73–74  
  Karten 76–80  
  Zugehörigkeitsdiagramme 74–75  
Präsentationsdiagramm 232

Präsentationssoftware. *Siehe* PowerPoint  
Probleme  
  Eigenschaften 133  
  Herausforderungen, Vergleich 146  
  Wie gegeben 133–134  
  Wie verstanden 133–134  
  Unlösbare 138–139  
Problemlösung  
  Allgemeiner Fortschritt 137  
  Brainstorming 136–136  
  California Academy of Sciences, Beispiel 144–145  
  Design-Charrette 143  
  Evaluationsoptionen 137–138  
  Kinästhetische Modellierung 142–143  
  Projektnachbereitung 210  
  Strukturierte Ansätze 134–136  
  Systemanreize 141–142  
  Trimmklappenfaktor 139–140  
  TQM 212–214  
  Unlösbare Probleme 138–139  
  Wirkungsdiagramme 140–141  
Profile 204  
Projektmanagementmeetings  
  Feedback 214  
  ILM, Beispiel 209  
  Roadmaps 210–211  
  Visuelle Hilfsmittel 209–214  
Projektnachbearbeitung 204  
Projektnachbesprechung, Diagramm 209  
Pro-und-Kontra-Diagramm 44  
Prozesse 128, 162–163  
Prozesskarten  
  Ähnlichkeiten 76  
  Beispieldesign 49  
  Meetingspezifische 203  
Prozesstheorie 128, 247  
Pull 69–71  
Punkte 22, 33  
Punktwahl  
  Anweisungen 95  
  Beschreibung 92–93

Problemlösung 138  
  Tipps 93  
Push 69–70  
Push/Pull-Modell 69–71

Quadrate, Bedeutung 33

Rahmen 22  
Rahmenlinien 25  
Raley's 220  
Raster 35, 120–121  
Räume 65–66  
Realitätskarten 82  
RE-AMP-Projekt  
  Beschreibung 246  
  Haftnotizeneinsatz 94–96  
  Storymapping-Einsatz 220  
Rechte Hirnhälfte, Archetyp 120  
Rechtecke, Bedeutung 33  
Reflexionen, Vorlage 45  
Reisemetaphern 125, 131  
Resonanz 250  
Reynolds, Craig 228  
Riley, Ranny 4–5  
Rinpoche, Chogyam Trupa 67  
Roadmaps. *Siehe* Grafische Roadmaps  
Roam, Dan 42  
Rouge, Pele 250  
Rowland, Regina 18  
Rückblick, Entwicklung 163–164

San Francisco Film Society 222  
Sandspieltherapie 104–106  
Save the Redwoods League 79–80, 221  
Schleifen 27  
Schreiben auf die Wand 39, 113  
Schreiben, spontan 39  
Schulungsworkshops  
  Entdeckungsbasierte Lernkarten 225–227  
  Kompetenzentwicklungsabfolge 231–233

Kulturübergreifende Grafiken 224–225  
 Oberflächen für grafische Präsentatoren 227–228  
 Visuelle Integration 223–224  
 Second Life 243, 244  
 Senge, Peter 129, 148, 250  
 Sitzordnung 181–182  
 Sitzübersicht 22, 58  
*Slide:ology* (Duarte) 69  
 Society for Organizational Learning 129, 250  
 Software  
     Gruppengrafik 132  
     Konferenz 190–192  
     Malen 193–194  
     Social-Media-Zusammenarbeit 241–242  
 Sorenson, Ole Qvist 17–18  
 Soziale Medien 241  
 Spann, Scott 140  
 Spiralen 26, 33  
 Spontanes Schreiben 39  
 Spontanes Zeichnen 38  
 SPOT-Matrix 167, 172  
 Sprache. *Siehe auch* Visuelle Sprache  
     Gemeinsame 78  
     Gesprochene 32  
     Gestik 18  
     Kulturübergreifend 224  
     Video als Sprache 239–240  
 Stanford Research Institute (SRI) 85  
 Storyboarding  
     Funktion 147  
     Grundlagen 150  
     Stärke 152  
     Ursprung 149  
 Storymapping. *Siehe* Geschichte mit Storymaps  
 Strategie 159  
 Strategische Planungsvorlagen 150  
 Strategisches Visionierungsmodell 161, 171  
 Straus, David 249  
 Streudiagramm 213  
 SWOT (Stärken, Schwächen, Chancen, Risiken) 167

Systemkarten 123  
 Systemmotoren 141–142  
 Tapete 178–179  
 Taylor, Jill Bolte 64, 245  
 T-Diagramm 44–45  
 Team-Performance  
     Drexler/Sibbet-Modell 200–202, 231  
     Flussmanagement 198–201  
 Teams  
     Aktion 201–202, 209  
     Bewährte Methoden 204  
     Definition 197  
     Porträts 127  
     Unternehmensführung 242  
 TED-Konferenz 150, 238, 250  
 Teilnahme  
     Anziehen 70–71  
     Hohe 71  
     PDF-Dateien 187  
     Zeichnen 48–49  
 Telekonferenz 194  
*The Image Knowledge in Life and Society* (Boulding) 103  
*The Shambala Warrior* (Rinpoche) 67  
 Themen- und Titelposter 115  
 Thementeam 175  
 Tischvorlagen 175  
 Titelgeschichtenvision 99  
 Total Quality Management (TQM) 212–214  
 Total Quality Movement 135  
 TPM (Team-Performance-Modell). *Siehe* Drexler/Sibbet  
 Team-Performance-Modell  
 TQM. *Siehe* Total Quality Management (TQM)  
 Trimmklappenfaktor 139–140  
 Umgebungsübersicht 165–166  
 Unlösbare Probleme 138–139  
*Unsere kreative Zukunft* (Pink) 245  
 Urkunde 204  
 Ursache- und Wirkungsdiagramm 213  
 US-Bildungsministerium 225

Venn-Diagramm 46  
 Verantwortungsübersicht 121  
 Verbrauchsmaterial 27–28  
 Vereinbarung 169–171, 208  
 Vertrauensprüfung 207  
 Vertrieb  
     Agendaplanungspakete 82  
     Aktive Visualisierung 81–82  
     Interner 83–84  
     Kundeninteressen, Interviews 83  
     Lerndesign 84–86  
     Visuelle Anleitung 88  
 Verzweigende Muster 122, 129  
 Vier Flüsse  
     Eigenschaften 199  
     Grafische Kompetenzabfolge 232  
     Integration 201  
     Kategorien 198–199  
     Teamprozess 200–201  
 Vier-Felder-Modell 46–47, 121  
 VISA Corporation 221  
 Visionsdiagramm 119  
 Visual Grammars for Visual Language 251  
 Visualisierung. *Siehe auch* Persönliche Visualisierung  
     Aktionen 15–16  
     Bristol-Meeting 158–159  
     Denken 14–15  
     Geschäftsszenarien 42–43  
     Grundformate 34  
     Gruppenlernzyklus 10–11  
     Informeller Austausch 42  
     Meetingzweck 12  
     Professionelle Moderatoren 17–18  
     Sprache 231  
 VisualSpeak-Karten 102  
 Visuelle Meetings. *Siehe auch* Entscheidungsfindungsmeetings; Projektmanagementmeetings; Webmeetings  
     Beziehung aufbauen 58–59  
     Chancenkarte 202  
     Diagramme 43–44  
     Dialogcontainer 180

- Einfache Vorlagen 45–48
- Fazit 15
- Greifbarer Teil 12–13
- Hohe Beteiligung 71
- Ideen-Mapping 154–155
- Improvisation 110–111
- Lernzyklus 11–12
- Managementererwartungen erfüllen 234–235
- Marktänderungen 71–72
- Muster für Engagement 56–58
- Nachbearbeitung 183
- Raumanordnung 65–66
- Sitzordnung 181–182
- Team-Performance 202–203
- Vertrauen 56–58
- Webbasiert 187
- Zeit und Raum 182
- Zweck 56–58
- Visuelle Planung
  - Aktionsvereinbarungen 170–171
  - Blick auf das große Bild 171–172
  - Gelenkte Bildsprachenübung 167–168
  - Geschäftsmodelle 214–216
  - Grafische Verläufe 163–165
  - Graphic Guides, 161–162
  - OARRS 162–163
  - Situationsanalyse 167
  - Umgebungsübersicht 165–166
  - Visionsentwicklung 167–169
  - Visionsvereinbarungen 169–170
  - Vorausschauentwicklung 167–169
  - Vorlagen für 161–162, 171
  - Vorteile 162
- Visuelle Sprache 30–31, 36
  - Basisoptionen 36
  - Ressourcen 251
  - Vokabular 30–31
- VizThink 143, 251
- Vorlagen. *Siehe auch* Einfache Vorlagen
  - Aktionspläne 170–171
  - Collagen 99
- Grafik 37
- Kleine Gruppen 174–75
- Orientierung 162–163
- Prozessplanung 162–163
- Rückblicke 163–164
- Strategische Planung 150
- Visuelle Planung 171
- Wahrnehmungsprozess 110
- Wände 178–179 *Siehe auch* unter bestimmten Wänden
- Ward, John 18, 142–143
- Ware, Colin 9
- Waugh, Barbara 158
- Webmeetings
  - Beliebtheit 189–190
  - Computer-Tablets 192–193
  - Digitale Aufnahme 186–188
  - Konferenzsoftware 190–192
  - Malssoftware 193–194
  - Telekonferenz 194
- Website-Posting 185
- Wegekarten 76–77
- Weisbord, Marvin 56
- Werte abstecken 48
- Wetterbericht 59
- W-Fragen-Ansatz 134–135
- Whiteboardvorlagen 190–191
- Whittaker, Jim 3
- Wirkungsdiagramm 140–141
- Wong, Wendy 45
- Workflow 183
- Workshops. *Siehe* Schulungsworkshops
- World of Warcraft 243
- Wujec, Tom 238, 251
- Wurflinien 25
- Xerox Corporation 226
- XPLANE 251
- Young, Arthur M. 128–129, 199, 247
- Zeichnungen. *Siehe auch* Grundformen
  - Aufwärmübungen 38–41
  - Auswirkungen 124
  - Bedeutung 33
  - Cartoon-Zeichner 20–21
  - Erste Schritte 37–41
  - General Motors, Beispiel 49–50
  - Geschlechtsunterschiede 20
  - Gestik als Grundlage 24
  - Materialien 27–28
  - Metaphern 125
  - Nachzeichnen 39
  - Notizbuchaktivitäten 22–23
  - Prozess 34–36
  - Rahmen und Formate 36
  - Schlüssel, entdecken 131–132
  - Spontane 38
  - Teilnehmereinbeziehung 48–49
  - Übungen 21
  - Zeit und Raum 147, 182
  - Zeitachse 46
  - Zeitblockagenda 47
  - Zeitschriftenstil, Spalten 40
  - Ziele 48, 127
  - Zielklarstellung 204
  - Zonenkarte 78
  - Zugehörigkeitsdiagramm 74–76, 119
  - Zukunftsentwicklung
    - 3-D 242–243
    - Menschliche Aspekte 244–246
    - Multitouch-Geräte 238–239
    - Objektorientierte Tools 240–241
    - Software-/Social-Media-Zusammenarbeit 241–242
    - Virtuelle Umgebungen 242–244
  - Zweck, Vorstellung 11

DAVID SIBBET ist Präsident und Gründer von The Grove Consultants International, einem seit 1977 in Strategieentwicklung, Visionsarbeit, Kreativität, Zukunftswirkung, Weiterbildung von Führungskräften und groß angelegten Systemänderungsprozessen führenden Unternehmen. In den 80er Jahren war er am Wachstum von Apple Computer beteiligt, 1990 moderierte er das Change-Management-Team während der Umstrukturierung von National Semiconductor. Er arbeitete viele Jahre bei HP und Agilent Technologies, wo er strategische Visionsmeetings für Gruppen und Abteilungen leitete, Programme für Führungskräfte mitentwickelte und Grove Storymaps® für Start- und Änderungsprojekte entwarf. Er und The Grove moderierten die Gemeindevisionsprozesse und Planungsmeetings rund um die Ausweisung des Presidio in San Francisco als Nationalpark. Als Gründer und Leiter des Headlands Center for the Arts und Pächter im Thoreau Center for Sustainability hat er langjährige Erfahrungen als Partner für Parks.

Neben Unternehmen und Regierungsbehörden war David für verschiedene Stiftungen, gemeinnützige Organisationen, Schulen und Berufsverbände tätig. Über die Jahre hat er viele Vorstands-/Mitarbeiterklausuren, Strategiesitzungen und organisationsübergreifende Projekte im Bereich der sozialen Veränderung entworfen und geleitet.

David ist Autor und Designer zahlreicher Prozessberatungstools und -leitfäden, darunter Grove Visual Planning Systems™, Drexler/Sibbet/Forrester Team Performance System™, Sibbet/LeSaget Sustainable Organization Model™, Grove Strategic Visioning Process™ und andere grafische Vorlagen sowie die Facilitation Series von The Grove. 2007 zeichnete das Organizational Development Network David und The Grove mit dem Membership Award für kreative Beiträge in der Organisationsentwicklung aus.

David hat einen Master's Degree in Journalismus von der Northwestern University und einen BA in Englisch vom Occidental College. Er erhielt 1965 die Coro Fellowship in Public Affairs für das Studium städtischer öffentlicher Angelegenheiten in Los Angeles. In den 70er Jahren war er acht Jahre lang Geschäftsführer und Schulungsleiter bei der Coro Foundation, wo er erfahrungsbasierte Programme für junge Führungskräfte entwickelte. 1977 gründete er seine eigene Organisationsberatungsfirma. David ist langjähriger Partner des Institute for the Future in Menlo Park, Mitglied des Global Business Network in San Francisco, langjähriges Mitglied des Organizational Development Network und der International Association of Facilitators sowie Mitglied des Heartland Circle's Thought Leader Network. Er ist Präsident des Argonne Community Garden und derzeit Vorstandsmitglied bei Coro. David lebt mit seiner Frau Susan, die Dichterin und Lehrerin ist, in San Francisco.