

Stichwortverzeichnis

- A** Abrash, Michael 107
 Acemoglu, Daron 32, 234, 246
 Aetna, Aufhebung der
 Home-Office-Regelung 118
 Agenda des Wandels
 –entwerfen 259
 –Reset 261, 272
 Agile Modelle 147
 Agile Unternehmen (Beispiel
 Tencent) 165
 Agilität 225
 –Begriffsentstehung 167
 –entwickeln 236
 –Wirkung 167
 Alexa, Gebrauch 59
 Algorithmen
 –ausarbeiten 206
 –in der Medizin 74
 –trainieren 74
 –Wirkung auf Arbeitsplätze 65
 Algorithmisches Denken 207
 Alternative
 Beschäftigungsmodelle 101
 –als Chance 87
 –als sinnvolle Gelegenheit 100
 –Arten 89
 –Aufstieg der 88
 –Ghost Work 97
 –hoher Preis der Flexibilität 98
 –Problem der Gleichbehandlung
 93
 –psychologische Wirkung 98
 –Zunahme der 231
 Alternde Erwerbsbevölkerung,
 Lektüre über 216
 Anderson, Molly 128
 Anpassungsfähigkeit
 –investieren in 235
 –stärken 197, 202
 –Studie 48
 –Wirkung 167
 Apple/Kodak,
 Beschäftigungsmodelle 92
 Arbeit. *Siehe auch*
 Beschäftigungsmodelle 85
 –neu definieren 230
 –neue Chancen 51
 –ortsunabhängige 103
 –sinnvolle 66, 67
 Arbeitskräfte. *Siehe auch*
 Belegschaft, Beschäftigte 95
 –Beziehungen aufbauen zu 232
 –externe Marktplätze für 95, 96
 –fehlende soziale Absicherung
 86, 89
 –interne Marktplätze für 95
 –neue Chancen 52
 –Online-Marktplätze erschließen
 231
 –pflegen 232
 –Selbstbild verändern 212
 –soziale Absicherung 257, 261,
 265
 –systemrelevante 101, 274
 Arbeitslosigkeit
 –soziale Leistungen 256
 –staatliche Leistungen 257
 Arbeitsplätze
 –Auswirkung der Technologie auf
 47
 –erweitert durch künstliche
 Intelligenz (KI) 83
 –Kooperation Mensch und
 Maschine 70, 83, 239
 –künstliche Intelligenz (KI)
 integrieren 59
 –neu erfinden 223
 –neu gestalten 230
 –ortsunabhängige 103
 –prekäre 86, 89
 –Uberisierung 91
 –Wettlauf Mensch gegen
 Maschine 80
 –Wohlbefinden am 98, 117
 Arena, Michael 204, 220
 Ashford, Sue 117
 Augmented Reality. *Siehe*
 Erweiterte Realität (AR) 105
 Augmented Reality (AR) 114
 Austin, Wanda 135, 249
 Automatisierung
 –Angst vor 29, 60, 64
 –Auswirkungen 77, 78
 –falscher Fokus 32, 234, 246
 –zunehmende 67

Autonomie
 –als Bedürfnis 102
 –im Home-Office 100
 Autor, David 64

B Balmer, Steve 35
 Bank of England, Probleme mit Silos 155
 Bankautomaten, Auswirkungen 45
 Basistechnologien 140
 Beats Electronics 136, 214
 Bedingungsloses Grundeinkommen 260
 Belastbarkeit
 –entwickeln 223
 –in Führung und Management 193
 –investieren in 235
 –stärken 149, 234, 235
 –und Führung 53
 –und Karriere 52
 –und Organisationen 53
 –Wert der 144
 –wichtige Eigenschaften für 167
 Belegschaft
 –Beziehungen aufbauen zu 232
 –transformieren 231
 Benko, Cathleen 128
 Bertolini, Mark 118
 Beschäftigte
 –als Partner und Mit-Schöpfer 240
 –Belastbarkeit stärken 234, 235
 –interne Marktplätze für 95
 –pflegen 232
 Beschäftigungsmodelle
 –alle nutzen 233
 –alternative 88, 101
 –Arten der alternativen 89
 –Aushöhlung der 93
 –Beispiel Apple/Kodak 92
 –Gleichbehandlung der 93, 101, 102, 261
 –hoher Preis der Flexibilität 98
 Beschäftigungsmodelle, alternative
 –als sinnvolle Gelegenheit 100
 –psychologische Wirkung 98
 Bessen, James 45

Beziehungen
 –managen 47
 –Plattformen nutzen 203
 Bildung
 –Finanzierungsstrategien entwickeln 269, 270
 –innovative Ansätze 138
 –interdisziplinäre 202
 –Investitionen in 264, 265
 –laufende Weiterqualifizierung 216
 –Lehrpläne reformieren 268
 –University of Everywhere 139, 221
 Bindungen, Bedeutung der 98, 117
 Bolles, Gary 211
 Brainstormings, virtuelle 119
 Brandeis, Louis 281
 Breitbandverbindungen, Internet 264, 276
 Brown, John Seely 128, 130, 207, 208, 220, 224, 226, 268
 Brown, Tim 181
 Bryan, Nick 75
 Brynjolfsson, Erik 30, 51, 128, 219, 221, 250, 278
 Buchman, Mette 213, 214
 Buckingham, Marcus 176
 Bürger
 –Veränderungen im Denken 272
 Burnett, Bill 128, 183
 Burnout, im Gesundheitswesen 71
 Bürokratie, Organisationsform 152, 153
 Büros
 –Aufhebung der Home-Office-Regelung 118
 –Räumlichkeiten 111, 112, 113
 –virtuelle 108
 Butterfield, Stewart 252

C Capabilities. *Siehe* Menschliche Fähigkeiten 143
 Capek, Karel 63
 CARES Act (Gesetz für Arbeitslosengeld) 101
 Carey, Kevin 139, 221
 Casnocha, Ben 128

- Chancen
 –als Individuum ergreifen 197
 –alternative
 Beschäftigungsmodelle als 87
 –der technologischen
 Transformation 82
 –für Arbeit und Arbeitskräfte 51
 –Konzentration der Arbeitskräfte
 auf 48
 Chancengleichheit 106
 Chandler, Alfred 153, 173
 Chatbots 76
 Choice Architecture 178
 Christensen, Clayton 33
 Coach (Führungskompetenz) 171
 Coaches, führen als 177
 Co-bots 73
 Codecademy 209
 Computational Thinking. *Siehe*
 Informatisches Denken 207
 Computer
 –als Assistenten 69
 –als Kollegen (Peers) 70
 –als Manager 70
 –als Werkzeug 69
 Cooper, Yves 255
 Coughlin, Joseph F. 217
 Coursera 138, 139, 147, 213, 258
 Covid-19-Pandemie
 –Aufstieg der Online-
 Unternehmen 198
 –Aufstieg der
 Videokonferenzsysteme 223
 –Auswirkungen 101, 184, 198
 –beschleunigter Wandel durch 233
 –Diskussion um Löhne und
 Gehälter 273
 –Internet-Breitbandverbindungen
 und 264, 276
 –menschliche Belange 189
 –Stresstest 252
 –Studie über Distanzarbeit 245
 –systemrelevante Arbeitskräfte
 101, 274
 Crowd-Worker 90
 C-Suite, symphonische 188, 238
- D** Darcy, Alison 76
 Daten
 –Umgang mit lernen 207
 –umsetzbare sammeln 177
 de Jong, Ronald 248
 Deep Blue (IBM) 68
 Definieren (Schritt des Design
 Thinking) 182
 Deming, David 133, 267, 274,
 277
 Demokratien, Entscheidungen in
 162
 Denken, kritisches 133
 Denkmodell, Belegschafts-
 Transformation 231
 Denkweisen
 –alte überwinden 237
 –bewegliche und flexible 18
 –geisteswissenschaftliche 137
 –informatisch-technische 137
 –mehrere beherrschen 215
 –Veränderungen bei Bürgern und
 Gemeinden 272
 Design Thinking 184
 –Prozess (Schritte) 182
 –und Verhaltensökonomik 182
 Designer, führen als 184
 Designing Your Life (Kurs)
 183
 Dev Bootcamp 209
 Devol, George 63
 DevOps 147, 184
 DevSecOps 184
 DevWork-Umgebungen 148
 Diagnose (Medizin), KI-gestützte
 74
 Dienstleister, vertragliche 89
 –mehr Schutz für 101
 –Zunahme der 88
 Digitale Disruption
 –Beispiele 33, 35
 –Herausforderungen der 172
 Digitale Kommunikation 114
 Digitaler Wandel, Wellen des
 173, 185, 188
 Digitales Zeitalter, führen im
 187
 Diligent Robotics 72, 73
 Disruption, digitale
 –Beispiele 33, 35
 –Herausforderungen der 172
 Distanzunterricht, an
 Universitäten 103
 Dorsey, Jack 119

- Dr. Dre. *Siehe* Young, Andre 214
 Dweck, Carol 18, 79, 178, 202
 Dychtwald, Ken 216
 Dynamisches Selbstbild 79, 178, 179, 202
- E** Edelberg, Wendy 274
 EdX 138
 Emotionale Intelligenz
 –als einzigartig menschliche Fähigkeit 143
 –Wert der 144
 Empathie 52
 –als einzigartig menschliche Fähigkeit 129, 143
 –in Medizinberufen 74
 Entscheidungen
 –Arten 162
 –von Verbrauchern 171
 –Zukunft selbst erschaffen 251
 Entscheidungsarchitektur 178
 Erweiterte Realität (AR) 114
 –Brillen 107
 Erweiterung (Technologiephase) 82
 Erwerbsbevölkerung, alternde 216
 Essations 26
 Ethik in der Arbeitswelt 270
 Etsy 197
 –Absatzwachstum 197
 –Etsy-Effekt 197
 Evans, Dave 128, 183
 Experfy (Online-Marktplatz) 96
- F** Facebook
 –Oculus 107
 –Verbindungen 203
 Facetime 105, 114
 Fachkräfte, Online-Marktplätze für 96
 Fähigkeiten
 –gefragte 144
 –kritische identifizieren 268
 –Soft Skills und Hard Skills 144
 Fähigkeiten, menschliche
 –Balance mit Fertigkeiten 236
 –Defizite bei 277
 –Gegensatz zu Fertigkeiten 144
 –investieren in 234, 235
 –lernen und lehren 268
 –nähren 207, 209
 FANG (Facebook, Amazon, Netflix, Google) 29
 Fertigkeiten
 –Balance mit menschlichen Fähigkeiten 236
 –entwickeln 207, 209
 –Gegensatz zu Fähigkeiten 144
 Fink, Larry 279
 Fitzgerald, F. Scott 188
 Fiverr (Online-Marktplatz) 96
 Fixed Mindset. *Siehe* Statisches Selbstbild 18
 Flexibilität
 –Beschäftigungsmodelle und 89
 –hoher Preis der 98
 –Wert der 144
 Flexicurity-Systeme 274
 Flickr 252
 Flipped Classroom. *Siehe* Umgedrehter Unterricht 141
 Ford, Martin 128, 132
 Freedman, Marc 217
 Freelancer. *Siehe* Selbstständige 85
 Freelancer.com (Online-Marktplatz) 96
 Freiberufler. *Siehe* Selbstständige 85
 Freie Mitarbeiter. *Siehe* Selbstständige 100
 Freistil-Schach 69
 Frey, Carl Benedict 61
 Friedman, Thomas L. 123, 128, 129, 132, 237, 275
 Führung
 –Belastbarkeit 193
 –Coach-Rolle 177
 –Designer-Rolle 177, 184
 –funktionsübergreifende Zusammenarbeit 238
 –im digitalen Zeitalter 187
 –in Echtzeit 236
 –in Teams 188
 –Kulturanthropologen-Rolle 180
 –Paradoxe zulassen 191, 248
 –Psychologen-Rolle 179
 –symphonische C-Suite 188, 238

- Führungskompetenz 52
 Führungskräfte. *Siehe auch*
 Unternehmensleiter 119
 –als Coach/Designer 171
 –als Coaches 177
 –als Designer 184
 –als Kulturanthropologen 180
 –als Psychologen 179
 –neue Herausforderungen 187
 –Standpunktveränderungen 241
 –vier geistige Einstellungen 185
 –Wirkung entfalten 223
 Führungsstile-Portfolio 187, 237
- G** Geisteswissenschaften,
 Gehaltsvergleich 133
 Gemeinschaften
 –Entscheidungen in 162
 –ethische Entscheidungen 270
 –soziale Absicherung 257, 261, 265
 –Übergangsnetze entwickeln 267
 –Veränderungen im Denken 272
 Geringverdiener, Perspektiven für 272
 Gesellschaft. *Siehe*
 Gemeinschaften 19
 Gesellschaftsvertrag, erneuern 259
 Gesundheitswesen, Künstliche Intelligenz (KI) und 76
 Ghost Worker 90
 –Unterschicht der 97
 Gibson, William 27
 Gig Economy 89, 94
 Gig-Worker 90
 –Isolation und Sorge 116
 –mehr Schutz für 100
 –Zunahme der 88
 GitHub 115
 Gleichbehandlung
 –aller Menschen 259
 –der Beschäftigungsmodelle 93, 101, 102, 261, 262, 263
 Global Human Capital
 Trendstudie (Deloitte) 159, 188, 235, 238, 271
- Goodall, Ashley 176
 Google Glass 107
 Google Hangouts 105
 Google Home, Gebrauch 59
 Google Maps 37
 GoToMeeting 105
 GrabCAD (Online-Marktplatz) 96
 Gratton, Lynda 124, 127, 128, 147, 217, 246
 Gray, Mary L. 90, 97
 Growth Mindset. *Siehe*
 Dynamisches Selbstbild 18
 Grundeinkommen,
 bedingungsloses 260
 Grundsicherung 273
 Guszca, James 83
- H** Hack Reactor 209
 Hagel, John 79, 142, 143, 204, 207, 208, 223, 226, 228, 242, 244, 267
 Hagerott, Mark 269, 270
 Handlungsfähigkeit nutzen 211
 Hard Skills. *Siehe* Fertigkeiten 144
 Harford, Tim 251
 Hausmeister, Vergleich zweier Beschäftigungsmodelle 92
 Hierarchien
 –als Organisationsform 152, 153
 –Entscheidungen in 162
 Hillary, Sir Edmund 40
 Hoffman, Reid 128
 HoloLens 106, 119
 Home-Office 120
 –Aufhebung des 118
 –ermöglichen 104
 –Plattformen für 105
 –psychische Gesundheit und 100
 –Studie über 100
 Homo oeconomicus 171, 177
 Hot Desking 112
 Hsieh, Tony 243
 Hyman, Louis 32, 87–89, 91, 96, 102, 145, 218, 262, 276, 282
- I** Ideen entwickeln (Schritt des Design Thinking) 182

IDEO 181
 Individuen
 –als Teamplayer 203
 –Chancen nutzen 197
 –langes Leben planen 210
 –laufende Weiterqualifizierung 216
 –Netzwerke pflegen 204
 –Selbstbild verändern 212
 Informatisches Denken 207
 InnoCentive 115
 Instagram (Verbindungen) 203
 Institutionen, Reset 272
 Integratives Lernen 134
 Intelligente Teams 159
 Internet-Breitbandverbindungen 264, 276
 Interpretationsfähigkeit 47
 Iovine, Jimmy 214, 215
 Isbell, Charles 137, 215, 216

J JD.com 165
 JobGet (Online-Plattform) 222
 Jobs, Steve 133

K Kahneman, Daniel 171, 172, 177
 Kane, Gerald 174
 Karrieren
 –Drei-Stufen-Modell 125
 –dynamische entwickeln 223
 –eigene Neuerung 140, 149
 –innovative Bildungsansätze 138
 –kugelsichere 131
 –Lektüreliste 127
 –mehrere vorausplanen 149
 –planen 202
 –Übergänge bewältigen 148, 203
 –vieltufiges Modell 125
 –Vorbereitung auf Portfolio von 146
 –Wildwasser-Vergleich 130, 131
 Karrieren-Portfolio 126
 Karriereplanung, vorbereiten 216
 Kasparow, Garry 68
 Katz, Lawrence 85, 86
 Kaufman, Micha 97, 217
 Kelley David 181

Keynes, John Maynard 13, 49
 Khan Academy 138, 141
 Khan, Sal 138
 Kodak/Apple,
 Beschäftigungsmodelle 92
 Kognitive Silos 155
 Kognitive Verhaltenstherapie (KVT) 76
 Kollaborative Plattformen 114, 115
 Koller, Daphne 139
 Kommunikation, digitale 114
 Kommunikationsfähigkeit 47, 52, 133, 145
 Kooperation
 –in Makerspaces 113
 –Mensch und Maschine 70, 83, 239
 Kreativität 52
 Kronos (Firma) 70
 Krueger, Alan 85, 86
 Kultur im Unternehmen, entwickeln 232
 Kulturanthropologen, führen als 180
 Künstliche Intelligenz (KI)
 –»falsche Art von« 32, 234
 –als Erweiterung von Arbeitsplätzen 83
 –als Teammitglied 80, 83
 –als Therapeut 76
 –Angst vor 29, 67
 –Auswirkungen 63, 64, 65
 –Assistenten 59
 –Entwicklung 29, 30
 –Fortschritte beobachten 207
 –Herausforderungen der 172
 –im Unternehmen einführen 246
 –in der Medizin 76
 –Integration 238
 –Integration am Arbeitsplatz 59
 Künstliche neuronale Netzwerke 74
 Kutarna, Chris 62

L Lafer, Gordon 256
 Landkarten, aussagekräftige 37, 38
 Larsen, Reif 37

- Laufbahnen. *Siehe* Karrieren 83
 Leader. *Siehe* Führungskräfte 185
 Lebenslanges Lernen 146, 216
 – Best-Practice-System 277
 Lebenszeit, längere 124, 127, 234, 149, 269
 – gut nutzen 209
 Lernen
 – für Übergänge 270
 – in Echtzeit 148
 – integrativ statt vertikal 134
 – integrieren in Teamarbeit 148
 – lebenslanges 146, 216
 – lebenslanges, Best-Practice-System 277
 – personalisiertes 148
 – skalierbares 244
 – umgedrehter Unterricht 141
 Lernplattformen 207
 Lichfield, Gideon 42
 LinkedIn 186, 248
 – Beziehungen knüpfen 203
 – gefragte Fähigkeiten 144
 Luster, Stephanie 26
- M** Makerspaces 113
 Malone, Thomas 30, 67, 69, 80, 159, 161, 163, 204, 218, 234
 Manager. *Siehe* Führungskräfte 185
 – Computer als 70
 Märkte, Entscheidungen auf 162
 Marktorientierte Ökosysteme 166
 Marktplätze. *Siehe auch*
 Online-Marktplätze 95
 – externe 95, 96
 – interne 95
 Martin, Roger 183
 Mas, Alexandre 91
 Maschinen
 – Kooperation mit Menschen 70
 – Wirkung auf Arbeitsplätze 65
 Maschinenlernen
 – künstliche neuronale Netzwerke 74
 – Muster erkennen 73, 74
 Mayer, Marissa 118
 McAfee, Andrew 30, 51, 128
 McChrystal, Stanley 161
- Medizin, Künstliche Intelligenz (KI) und 76
 Menschen, Kooperation mit Maschinen 70
 Menschliche Fähigkeiten
 – ausbilden und erlernen 144
 – Defizite bei 277
 – einzigartige 52
 – investieren in 234, 235
 – lernen und lehren 268
 – nähren 207
 Merit America 255, 257, 272
 Microsoft Teams 105, 114
 MINT (Mathematik, Informatik, Naturwissenschaft, Technik) 113, 133
 – Gehaltsvergleich 133
 MINPathie 129
 Mitnahmeleistungen 262
 MOOCs (Massive Open Online Courses) 138
 Moxi (Roboter) 72, 73
 Muhl, Erica 134, 136, 202, 249, 268
 Mustererkennung, künstliche Intelligenz (KI) und 73
- N** Nair, Leena 280
 NASA, Talent-Marktplatz 158
 Netzwerke
 – in Ökosystemen 158, 164
 – mit Kollegen pflegen 204
 – Teamnetzwerke 153, 158
 Neuerung
 – Arbeitsplätze 223
 – der eigenen Person 140, 149
 – Portfolio 203
 – von Unternehmen 151
 Neugier 52
 – als wichtige Fähigkeit 207, 209, 267
 Ng, Andrew 76, 139, 213
 Norgay, Tenzing 40
 NovoEd 138
- O** Oculus (Facebook) 107
 Ökosysteme
 – Entscheidungen in 162
 – funktionsübergreifende Teams 160

- kollaborative Plattformen in 114
- marktorientierte 166
- Netzwerke in 158
- Vernetzung in 164, 203
- Olsen, Ken 35
- Online-Kurse
 - an Universitäten 137
 - MOOCs 138
 - University of Everywhere 139, 221
- Online-Marktplätze
 - erschließen 231
 - für Dienstleistungen und Fachkräfte 96
- Organisationen. *Siehe* Unternehmen 278
- Osborne, Michael 61
- Outsourcing 89

P Pallais, Amanda 91
 Paradoxe, zulassen 191, 248
 Partnerschaft Mensch-Maschine 69
 PepsiCo, Tradition der Golduhr 123
 Personalisiertes Lernen 148
 Petriglieri, Gianpiero 117
 Picturephone, Vorstellung (1964) 108
 Pink, Daniel H. 128
 Platform Economy 94
 Plattformen

- für Dienstleistungen und Fachkräfte 94
- kollaborative 114, 115
- zum Lernen 207

- Portfolio
- von Führungsstilen 187, 237
- von Karrieren 126
- von Karrieren vorbereiten 146
- von Neuerfindungen 203
- von Projekten 233
- Problemlösung 52
 Problemlösungsfähigkeit 47, 133, 145
- Wert der 144
- Projekt-Portfolio 233

- Prototypen herstellen (Schritt des Design Thinking) 182
- Psychologen, führen als 179
- Psychologie, Wirkung alternativer Beschäftigungsmodelle 98

R Ready, Douglas 185, 186, 190, 192, 193, 248
 Recht, Michael 75
 Resilienz. *Siehe* Belastbarkeit 226
 Reskilling. *Siehe* Weiterbildung, Weiterqualifizierung 128
 Restrepo, Pascual 246
 Roboter. *Siehe auch* Künstliche Intelligenz 63

- Chatbots 76
- Herkunft und Wirkungen 66
- Kooperationsroboter (Co-bots) 73

S Schneider Electric, interner Arbeitskräftemarkt 95
 Schulbildung, reformieren 261, 268
 Schumpeter, Joseph 34
 Schwartz, Jeff 83
 Scott, Andrew 124, 127, 128, 217
 Selbstbild

- des Teamplayers 203
- dynamisches 79, 178, 179, 202
- statisches 79, 178, 202
- von Individuen verändern 212

- Selbstständige 90
- mehr Schutz für 101
- Online-Marktplätze für 96
- Zunahme der 88
- Shapero, Dan 186, 248
 Sherpas, Bedeutung 39, 40
 Silo Busting 157
 Silos
- Arten 155
- Beispiel Banken 155
- Folgen für Unternehmen 155
- geistige 179
- sprengen 157
- überwinden 238
- Silverman, Josh 198

- Sinnhaftigkeit
 –der Arbeit 66, 67
 –schaffen 228
 Siri, Gebrauch 59
 Skills. *Siehe* Fertigkeiten 143
 Skype 105
 Slack 105, 106, 114, 119, 252
 Slaughter, Anne-Marie 24, 255, 262, 269, 276
 Soft Skills. *Siehe* Fähigkeiten, Menschliche Fähigkeiten 145
 Softwareentwicklung
 –agile 167
 –Wasserfallmodell 167
 Soziale Absicherung 257, 261, 265
 –fehlende 86, 89
 –Mitnahmeleistungen 262
 Soziale Intelligenz, als einzigartig menschliche Fähigkeit 143
 Soziale Silos 156
 Spiffy 27
 Standpunktveränderungen für Führungskräfte 241
 Statisches Selbstbild 79, 178, 202
 STEMpathy. *Siehe* MINTpathie 129
 Steuergesetze, überprüfen 265
 Steuervorteile, Balance und Wirkung beurteilen 265
 Strukturelle Silos 155
 Superjobs 83
 –aufbauen 234, 235
 Superminds 70, 83
 –Arten 162
 –aufbauen 234, 235
 –Definition 69
 –Unternehmen als 161
 Superteams 83
 –aufbauen 234, 235
 Suri, Siddharth 97
 Swanson, Kristen 105, 119
 Symphonische C-Suite 188, 238
 Systemrelevante Arbeitskräfte 101, 274
- T** Talent-Marktplätze. *Siehe auch* Online-Marktplätze 95
 –NASA 158
- TaskRabbit (Online-Marktplatz) 96
 Taxonomien
 –eigene überprüfen 180
 –für Mensch-Maschine-Partnerschaften 69
 Teamarbeit, mit integriertem Lernen 148
 Teamfähigkeit 145
 Teamorientiertes Denken 159, 160
 Teams
 –dezentrale Netzwerke 153, 158
 –erweitert durch KI 80, 83
 –Führungsteams 188
 –funktionsübergreifende 159, 160, 238
 –intelligente 159
 –Leiter/Anführer 160
 –Mitglieder/Individuen 160
 –Ökosystem und 160
 –Organisation und 160
 –symphonische C-Suite 188
 –Umbau der 169
 Technologie
 –Assoziation mit Monstern 29
 –Auswirkung auf Arbeitsplätze 47
 –Basistechnologien 140
 –Fortschrittswellen 268
 –Technologie-Trugschluss 175
 –Umgang mit lernen 207
 TED (Videoplattform) 142
 Telearbeit. *Siehe* Home-Office 23
 Tencent Group, Beispiel für marktorientiertes Ökosystem 164
 Testen (Schritt des Design Thinking) 182
 Tett, Gillian 151, 155, 179, 250
 The Mom Project 95
 The Second Shift 96
 Therapeuten, künstliche Intelligenz als 76
 Thomas, Douglas 128
 Topol, Eric 65, 74, 75, 110, 206
 Toptal (Online-Marktplatz) 96

Transformation
 –Chancen der 82
 –von Unternehmen 166
 Tversky, Amos 171, 177
 Twitter (Verbindungen) 203

U

Uber
 –Behandlung der freien
 Mitarbeiter 100
 –Kurierdienst 27
 Übergänge
 –bewältigen 148, 203, 258
 –kulturelle 276
 –Mitarbeiter unterstützen bei
 245
 –unterstützen (Unternehmen)
 246
 –Weiterbildung für 270
 Übergangnetze
 –entwickeln 267, 273
 –knüpfen 202
 –staatliche Unterstützung 274
 –tragfähige 258
 Uberisierung, des Arbeitsplatzes
 91
 Udacity 138
 Udemy 138
 Ulrich David, 163, 165, 166
 Umgedrehter Unterricht (*Flipped
 Classroom*) 141
 Umsetzbare Daten/Gespräche,
 Fokus auf 176
 Unimate (Roboter) 63
 Universitäten
 –Distanzunterricht an 103
 –interdisziplinäre Studiengänge
 135, 136
 –Programme für Fernstudium
 137
 –University of Everywhere 139,
 221
 University of Everywhere 139,
 221
 Unternehmen
 –als marktorientierte Ökosysteme
 166
 –dezentrale Teamnetzwerke
 153, 158
 –funktionsübergreifende Teams
 160
 –hierarchische 152, 153

–KI-Einführung in 246
 –kollaborative Plattformen in
 114
 –Kultur entwickeln 232
 –neu erfinden 151
 –neue Führungsmodelle 165
 –Prioritäten identifizieren 239
 –soziale 278
 –Transformation 166
 –Übergänge unterstützen 245
 –Wert und Sinn schaffen 228
 –Wert und Wirkung schaffen
 245
 –Zugehörigkeitsgefühl 98, 117
 Unternehmensleiter. *Siehe auch*
 Führungskräfte 119
 –Agilität entwickeln 236
 –Arbeit neu definieren 230
 –Arbeitsplätze neu gestalten
 230
 –neue Anforderungen 166
 –neue Herausforderungen 187
 –Standpunktveränderungen
 241
 –Talentspektrum nutzen 233
 –Wert und Sinn schaffen 228
 –Wert und Wirkung schaffen
 245
 –Wirkung entfalten 223
 Upskilling. *Siehe* Weiterbildung,
 Weiterqualifizierung 128
 Upwork (Online-Marktplatz) 96

V Verhaltensökonomik 172
 –und Design Thinking 182
 Verstehen (Schritt des Design
 Thinking) 182
 Vertikales Lernen 134
 Vertragliche Dienstleister 89
 –mehr Schutz für 101
 –Zunahme der 88
 Videokonferenzsysteme, Aufstieg
 durch Home Office 223
 Vierte Industrielle Revolution
 47
 Virtuelle Büros, Entwicklung
 108
 Virtuelle Brainstormings 119
 Virtuelle Realität (VR) 105
 VUCA 163, 191, 237

- W** Wachstum
 –und Gesellschaft 54
 –und Individuen 53
 –und Unternehmen 54
 Wasserfallmodelle 147, 167
 Waze 38
 WebEx 109
 –Kauf durch Cisco 224
 WeChat 165
 WeGoLook 96
 Weisberg, Anne 128
 Weiterbildung
 –Best-Practice-Systeme 277
 –finanzieren 265
 –Finanzierungsstrategien entwickeln 269, 270
 –fortlaufende 257
 –für Übergänge 270
 –innovative Bildungsansätze 138
 –kritische Fähigkeiten 268
 –MOOCs (Massive Open Online Courses) 138
 –University of Everywhere 139, 221
 Weiterqualifizierung
 –Beispiele für Programme 255, 257, 272
 –innovative Bildungsansätze 138
 –MOOCs (Massive Open Online Courses) 138
 Wert
 –mehr für Kunden 66
 –schaffen 228, 245
 WhatsApp 105, 114
 Winterberg, Susan 277
 Wirkung, positive entfalten 228, 245
 Wissensmanagement, Integration 148
 Woebot, Entwicklung 76
 Wohlbefinden
 –am Arbeitsplatz 98, 117
 –im Home-Office 100
 Workforce. *Siehe* Belegschaft 231
 Wozniak, Steve 151
 Wrzesniewski, Amy 49, 66, 67, 85, 98, 99, 116, 117
- Y** Yahoo, Aufhebung der Home-Office-Regelung 118
 Year Up 272
 Yeh, Chris 128
 Yeung, Arthur 163, 165, 166
 Young, Andre 214, 215
 YouTube 207, 268
 Yuan, Eric 223, 225
- Z** Zappos 243
 Zoom 119
 –Gründung 223
 –Nutzung 105, 106
 –rapides Wachstum 224
 Zoom-Booming 225
 Zugehörigkeitsgefühl 98, 117
 Zukunft
 –Brücken in die 272, 273
 –eigenständig planen 211
 –selbst erschaffen 251
 –Sprache der 191





















