

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
 Gruppengedächtnis 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 148
 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 Gruppengedächtnis (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-W-Ansatz 135–136

 Galeriestraßengang 176–177
 Gamestorming 36
 Gantt-Diagramm 211
 Gartenraumsimulation 245
 Gasse, 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 Entwürfszeichnung 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 Geschäftsteams 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
 Marktchancennraster 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
 Galeriespaziergänge 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
 Thementteams 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
- Managementexpectationen 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
 - Malsoftware 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.