

# INHALT

|                                                            |           |
|------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>Vorwort</b>                                             | <b>7</b>  |
| <b>1 Einleitung und Kernanliegen</b>                       | <b>10</b> |
| Überleitung zu den Kapiteln 2 bis 8                        | 12        |
| <b>2 Lernen in Organisationen</b>                          | <b>17</b> |
| 2.1 Lernen und Lernprozess                                 | 18        |
| 2.2 Individuelles, kollektives und organisationales Lernen | 20        |
| 2.3 Organisationales Lernen nach Argyris<br>und Schön      | 22        |
| 2.4 Beispiele für Triple Loop Learning                     | 30        |
| <b>3 Die lernende Organisation</b>                         | <b>37</b> |
| 3.1 Personal Mastery                                       | 39        |
| 3.2 Mental Models                                          | 40        |
| 3.3 Shared Vision                                          | 41        |
| 3.4 Team-Learning                                          | 42        |
| 3.5 System-Thinking                                        | 43        |
| 3.6 Kritische Betrachtung der lernenden Organisation       | 45        |
| <b>4 Definition des Digital Loop Learning</b>              | <b>46</b> |
| 4.1 Wandel des Organisationalen Lernens                    | 48        |
| 4.2 Definition des Digital Loop Learning                   | 57        |

|                                                               |            |
|---------------------------------------------------------------|------------|
| <b>5 Digital-Loop-Learning-Organisation</b>                   | <b>60</b>  |
| 5.1 Digitalkompetenz (Senge: Personal Mastery)                | 62         |
| 5.2 Mentale Modelle                                           | 75         |
| 5.3 Gemeinsame Vision                                         | 92         |
| 5.4 Kollaborative Lernansätze                                 | 107        |
| 5.5 Innovationslernen                                         | 120        |
| 5.6 Digitale Geschäftsstrategie                               | 135        |
| 5.7 Digitaler Arbeitsplatz                                    | 150        |
| 5.8 Prozesse                                                  | 166        |
| 5.9 Governance                                                | 179        |
| 5.10 Innovationslernen                                        | 189        |
| <b>6 Messung der digitalen Wandlungsfähigkeit</b>             | <b>205</b> |
| 6.1 Digital Loop Learning Fitness Wheel                       | 206        |
| 6.2 Fragen zum DLLF-Wheel                                     | 209        |
| <b>7 Erfolgsvoraussetzungen einer DLL-Transformation</b>      | <b>231</b> |
| 7.1 Angst und Unternehmenspolitik                             | 233        |
| 7.2 Ängste beim Verlernen                                     | 234        |
| 7.3 Lernangst als Folge sozialer Ängste                       | 235        |
| 7.4 Lernangst vor Neuem                                       | 236        |
| 7.5 Schaffung einer Lernkultur zur Vermeidung von Lernängsten | 237        |
| <b>8 Ausblick oder die Zukunft beginnt in der Gegenwart</b>   | <b>243</b> |
| Literaturverzeichnis/Quellenangaben                           | 245        |
| Anlage 1: simplexify your strategy                            | 255        |
| Über den Autor                                                | 257        |
| Anmerkungen                                                   | 258        |