

Inhaltsverzeichnis

| | |
|--|----|
| 1 Einordnung | 1 |
| 1.1 Preboarding | 1 |
| 1.2 Onboarding | 2 |
| 1.3 Candidate Experience | 2 |
| 1.4 Organisationales Commitment | 3 |
| 1.5 Lebenszyklus des Auszubildenden | 4 |
| 1.6 Preboarding und Onboarding im historischen Kontext | 5 |
| 1.7 Herausforderungen und Chancen in der Post-Corona-Ära | 7 |
| 1.8 Erfolgsfaktoren | 7 |
| 1.8.1 Strategisch-prozessuale Integration | 8 |
| 1.8.2 Menschlich-individuelle Integration | 9 |
| 1.8.3 Technologische Integration | 11 |
| 2 Theoretische Betrachtung | 13 |
| 2.1 Relevanz theoretischer Modelle | 13 |
| 2.2 4C-Modell | 14 |

XI

| | | |
|----------|---|-----------|
| 2.3 | IWG-Modell | 16 |
| 2.4 | Phasenmodell des Onboardings | 19 |
| 2.5 | RAMP-Modell | 20 |
| 3 | Praktische Integration | 23 |
| 3.1 | Erfolgsmessung im Pre- und Onboarding | 24 |
| 3.1.1 | Prozessbezogene Kennzahlen | 24 |
| 3.1.2 | Leistungsbezogene Kennzahlen | 26 |
| 3.1.3 | Zufriedenheits- und bindungsbezogene Kennzahlen | 29 |
| 3.1.4 | Engagement- und lernbezogene Kennzahlen | 32 |
| 3.1.5 | Kritische Betrachtung von Kennzahlen | 33 |
| 3.2 | Von der Theorie zur Praxis | 35 |
| 3.3 | Methoden | 40 |
| 3.3.1 | Klärung und Information | 40 |
| 3.3.1.1 | Azubi-Blog | 40 |
| 3.3.1.2 | Azubi-Fibel | 43 |
| 3.3.1.3 | Einführungsveranstaltungen | 44 |
| 3.3.1.4 | Informationspakete | 48 |
| 3.3.1.5 | Interaktive Module | 50 |
| 3.3.1.6 | Online-Portale | 52 |
| 3.3.1.7 | Podcasts | 54 |
| 3.3.1.8 | Ted-Style-Talks | 57 |
| 3.3.2 | Kultur und Willkommen | 58 |
| 3.3.2.1 | Carepakete | 58 |
| 3.3.2.2 | Lunch-Roulette und Lunch-Match | 60 |
| 3.3.2.3 | Persönliche Nachrichten | 61 |
| 3.3.2.4 | Trivia-Abende und Happy Hours | 64 |
| 3.3.2.5 | Unternehmensvideos | 66 |
| 3.3.2.6 | Virtuelle Kaffeepausen | 68 |
| 3.3.2.7 | Welcome-Brunch und -Lunch | 69 |
| 3.3.3 | Netzwerk und Anleitung | 71 |
| 3.3.3.1 | Buddy- und Kumpel-System | 71 |
| 3.3.3.2 | Interaktive Q&A-Sessions | 73 |
| 3.3.3.3 | Jour-Fixe | 74 |
| 3.3.3.4 | Mentor- und Paten-System | 77 |

| | | |
|----------|---|------------|
| 3.3.3.5 | Online-Einführungsgespräche | 78 |
| 3.3.3.6 | Schnitzeljagd und House Rallye | 79 |
| 3.3.3.7 | Walk-and-Talk | 80 |
| 3.3.3.8 | Vernetzung mit dem Team | 81 |
| 3.3.4 | Autonomie und Verwirklichung | 84 |
| 3.3.4.1 | Eigenverantwortliche Projektarbeit | 84 |
| 3.3.4.2 | Innovationswettbewerbe | 85 |
| 3.3.5 | Meisterschaft und Entwicklung | 86 |
| 3.3.5.1 | Cross-Training-Sessions | 86 |
| 3.3.5.2 | Gamifizierte Orientierung | 88 |
| 3.3.5.3 | Hospitation | 89 |
| 3.3.5.4 | Zielsetzungs- und Review-Meetings | 90 |
| 3.3.6 | Zweck und Orientierung | 92 |
| 3.3.6.1 | CSR-Projektbeteiligungen | 92 |
| 3.3.6.2 | Engagement in der Unternehmenskommunikation | 94 |
| 3.3.7 | Feedback und Bewertung | 95 |
| 3.3.7.1 | Entwicklungsorientierte Feedback-Gespräche | 95 |
| 3.3.7.2 | Peer-Feedback-Gespräche | 99 |
| 3.3.7.3 | Peer-Review-Systeme | 100 |
| 3.3.7.4 | Umfragen zur Boarding-Erfahrung | 102 |
| 3.4 | Umsetzung | 104 |
| 3.4.1 | Übersicht und Zuordnung | 105 |
| 3.4.2 | Checkliste für das Preboarding | 110 |
| 3.4.3 | Checkliste für das Onboarding | 111 |
| 4 | Abschluss | 115 |