Matthias Hirzel MANAGEMENT EFFIZIENZ

Zeit gewinnen Chancen nutzen Erfolge sichern

3., erweiterte Auflage

GABLER

Inhaltsverzeichnis

orw	ort zur druten Auhage	9		
Vorwort zur zweiten Auflage				
1.	Arbeitswahl, nicht Arbeitsqual.	.11		
2.	Chronische Überlastung	.13		
3. M	Iaßstab für die Zeitverwendung	17		
3.1	Das persönliche Skript • • · · · · · · · · · · · · · · · · ·	17		
3.2	3x20Minuten<1Stunde			
3.3	Selbst-oder Fremdbestimmung	. 21		
3.4 1	Stunde ± 1 Stunde	23		
3.5	Wichtiges analysieren			
3.6	Dringendes differenzieren	. 27		
3.7	Vorfahrt regeln.	. 28		
3.8	Konsequenzen	30		
4.	Wohin geht die Zeit?	. 33		
4.1	Tiefgang mit Beobachter	. 33		
4.2	Selbstaufschreibung = Selbsthilfe.			
4.3	Prinzipfehler erkennen •:,			
4.4	Konsequenzen h			
5.	Arbeit einteilen-Zeit beherrschen	43		
5.1	Start mit Lebensgestaltung	. 43		
5.2	Machen, managen, meditieren	47		
5.3	Von der Aufgabe zur Aktion			
5.4	5 Stunden = 1 Tag, 4 Tage = 1 Woche	. 53		
5.5	Eliminieren, delegieren, rationalisieren	54		
5.6	Konsequenzen	57		
6.	Routine macht blind			
6.1	Handlungsmaximen aufstellen	59		

6.2	Die Werkbank der Führungskraft.	.61
6.3	Ablage ohne Klage	63
6.4	Der Papierkrieg	66
6.5	Gehaßtes, geliebtes Telefon.	.69
6.6	Bitte nicht stören!	_72
6.7	Informations-Konsum	
6.8	Konsequenzen	.79
	-	
7.	Probleme bieten Möglichkeiten	
7.1	Schritt um Schritt-Phase um Phase	.81
7.2	Problem erkannt, Problem gebannt	.84
7.3	Dem Zufall eine Chance geben	.87
7.4	Ergebnisse strukturieren	.90
7.5	MUSS-Kriterienfixieren.	
7.6		
7.7		
7.8	Der Beschluß-der Startschuß.	99
7.9	Kontrolle oder Controlling?	101
	Evaluieren, nicht diskriminieren	102
7.11	Konsequenzen	104
	e e e e e e e e e e e e e e e e e e e	
	<u>C</u>	
8.5	Konsequenzen	116
	9	
9.5	W-Fragen klären	130
9.6	Konsequenzen.	
	6.4 6.5 6.6 6.7 6.8 7. 7.1 7.2 7.3 7.4 7.5 7.6 7.7 7.8 7.9 7.10 7.11 8. 8.1 8.2 8.3 8.4 8.5 9.1 9.2 9.3 9.4	 6.3 Ablage ohne Klage. 6.4 Der Papierkrieg. 6.5 Gehaßtes, geliebtes Telefon. 6.6 Bitte nicht stören! 6.7 Informations-Konsum. 6.8 Konsequenzen. 7. Probleme bieten Möglichkeiten. 7.1 Schritt um Schritt-Phase um Phase. 7.2 Problem erkannt, Problem gebannt. 7.3 Dem Zufall eine Chance geben. 7.4 Ergebnisse strukturieren. 7.5 MUSS-Kriterienfixieren. 7.6 MitKANN-Kriterien selektieren. 7.7 Realisierungsplan, aber bitte fair. 7.8 Der Beschluß-der Startschuß. 7.9 Kontrolle oder Controlling?. 7.10 Evaluieren, nicht diskriminieren. 7.11 Konsequenzen. 8. Nicht nur Ziele setzen. 8.1 Überprüfbare Ziele formulieren. 8.2 Die strategische Lücke füllen. 8.3 Maßnahmen vereinbaren. 8.4 SOLL-IST-Vergleichsooderso. 8.5 Konsequenzen. 9. Delegieren heißt investieren. 9.1 Vom Fachmann zur Führungskraft. 9.2 Nicht teilen und herrschen. 9.3 Delegationsmägel erkennen. 9.4 Zusammenhänge aufzeigen.

10.	Mitaubaitan fandam und fändam	25
10.1	Mitarbeiter fordern und fördern	
	Aufgabenpakete schüren 1	
10.2	Beurteilung klein, Anregung groß geschrieben 1	
10.3	Das Perspektivgespräch-Fallstudie	
10.4	Mitarbeiterbesprechunginstitutionalisieren 1	
10.5	Vorgesetztenbeurteilung enttabuisieren 1	
10.6	Konsequenzen	162
11.	Besprechungen, nicht Sitzungen	163
11.1	Laxe Besprechungspraxis	164
11.2	Veranstalter macht Vorbereitung	169
11.3	Besprechungsleitung heißt Prozeßsteuerung 1	174
11.4	Teilnahme und Mitverantwortung	177
11.5	Ergebnisprotokoll mit Zuständigkeiten	
11.6	Transferverfolgung mit Hartnäckigkeit	
11.7	Konsequenzen	184
12.	Arbeit im Team 1	
12. 12.1	Antrieb Teamgeist	187
	Antrieb Teamgeist	187 190
12.1	Antrieb Teamgeist	187 190
12.1 12.2	Antrieb Teamgeist	187 190 193
12.1 12.2 12.3	Antrieb Teamgeist	187 190 193 196
12.1 12.2 12.3 12.4	Antrieb Teamgeist	187 190 193 196
12.1 12.2 12.3 12.4 13.	Antrieb Teamgeist. Das Team etablieren. Teamarbeit mit Spielregeln. Konsequenzen. Projekte managen. Einführungsschritte abwägen.	187 190 193 196 199
12.1 12.2 12.3 12.4 13. 13.1	Antrieb Teamgeist	187 190 193 196 199 199 201
12.1 12.2 12.3 12.4 13. 13.1 13.2	Antrieb Teamgeist. Das Team etablieren. Teamarbeit mit Spielregeln. Konsequenzen. Projekte managen. Einführungsschritte abwägen. Nicht addieren, sondern integrieren.	187 190 193 196 199 199 201 204
12.1 12.2 12.3 12.4 13. 13.1 13.2 13.3	Antrieb Teamgeist Das Team etablieren Teamarbeit mit Spielregeln Konsequenzen Projekte managen Einführungsschritte abwägen Nicht addieren, sondern integrieren Konsistent planen	187 190 193 196 199 199 201 204 207
12.1 12.2 12.3 12.4 13. 13.1 13.2 13.3 13.4	Antrieb Teamgeist Das Team etablieren Teamarbeit mit Spielregeln Konsequenzen Projekte managen Einführungsschritte abwägen Nicht addieren, sondern integrieren Konsistent planen Ganzheitlich entscheiden	187 190 193 196 199 199 201 204 207 210
12.1 12.2 12.3 12.4 13. 13.1 13.2 13.3 13.4 13.5	Antrieb Teamgeist. Das Team etablieren. Teamarbeit mit Spielregeln. Konsequenzen. Projekte managen. Einführungsschritte abwägen. Nicht addieren, sondern integrieren. Konsistent planen. Ganzheitlich entscheiden. Überwachen und vorausschauen.	187 190 193 196 199 199 201 204 207 210 213
12.1 12.2 12.3 12.4 13. 13.1 13.2 13.3 13.4 13.5 13.6 13.7	Antrieb Teamgeist. Das Team etablieren. Teamarbeit mit Spielregeln. Konsequenzen. Projekte managen. Einführungsschritte abwägen. Nicht addieren, sondern integrieren. Konsistent planen. Ganzheitlich entscheiden. Überwachen und vorausschauen. Korrekturmaßnahmen harmonisieren. Konsequenzen.	187 190 193 196 199 199 201 204 207 210 213 216
12.1 12.2 12.3 12.4 13. 13.1 13.2 13.3 13.4 13.5 13.6	Antrieb Teamgeist. Das Team etablieren. Teamarbeit mit Spielregeln. Konsequenzen. Projekte managen. Einführungsschritte abwägen. Nicht addieren, sondern integrieren. Konsistent planen. Ganzheitlich entscheiden. Überwachen und vorausschauen. Korrekturmaßnahmen harmonisieren.	187 190 193 196 199 201 204 207 210 213 216

Stichwortverzeichnis		
Literaturverzeichnis. 23		
14.6	Konsequenzen;	230
14.5	Gewinner-Gewinner-Spiel	228
14.4	Verlierer-Verlierer-Spiel	226
14.3	Gewinner-Verlierer-Spiel.	.225
14.2	Verlierer-Gewinner-Spiel.	.223