
Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	1
2	Die schöpferische Zerstörung	7
2.1	Ausgewählte Themen	10
2.2	Begriffe, Zusammenhänge	11
2.2.1	Entrepreneur und Unternehmen	12
2.2.2	Protagonisten im Schauspiel „Innovativ-Sein“	13
2.3	Werkzeuge	15
3	Innovation	19
3.1	Ausgewählte Themen.....	20
3.1.1	Faustkeile: Beispiel einer Innovation	20
3.1.2	Zyklen der Innovationen	22
3.1.3	Russells Hühnchen und Schwarze Schwäne	25
3.1.4	Unsicherheiten und Wahrscheinlichkeiten	31
3.1.5	Anomalien und Täuschungen	33
3.1.6	Fortschreibungen und Fehlschlüsse	36
3.2	Begriffe, Zusammenhänge	37
3.2.1	Was ist eine Innovation?.....	37
3.2.2	Innovationstypologie	38
3.2.3	Innovationsaspekt Inhalt: Die Definitionen nach OECD	39
3.2.4	Innovationsaspekt Entstehung	44
3.2.5	Innovationsaspekt Wirkung.....	47
3.2.6	Lebenszyklenmodelle von Produkten und Technologien	48
3.3	Werkzeuge.....	54
3.3.1	Fragenkataloge rund um ein Innovationsprojekt.....	54
3.3.2	Kennzahlen zur Innovationsfähigkeit	58
3.3.3	Innovationsplattformen	61

4	Geschäftsmodelle	63
4.1	Ausgewählte Themen	64
4.1.1	Devise der New Economy	64
4.1.2	Geschäftsmodellinnovation: Beispiele I	66
4.1.3	Geschäftsmodell als System	70
4.1.4	Menschen im System: Ökosystem	75
4.1.5	Geschäftsmodellinnovation: Beispiele II	81
4.2	Begriffe, Zusammenhänge	84
4.2.1	Wertschöpfung	84
4.2.2	Was ist ein Geschäftsmodell?	88
4.2.3	Begrenzen des Geschäftsmodells	90
4.2.4	Ziel- und Zeitbezüge des Geschäftsmodells	94
4.2.5	Innovationspotenzial	96
4.2.6	Entwickeln des Geschäftsmodells	98
4.2.7	Geistiges Eigentum (IP – Intellectual Property)	100
4.2.8	Weiteres zur Geschäftsmodellinnovation	102
4.3	Werkzeuge	102
4.3.1	Zweck des Geschäftsmodells	102
4.3.2	Fragenkataloge zu Geschäftsmodellen	103
4.3.3	Plausibilitätscheck des Geschäftsmodells	112
5	Innovationskultur und Innovationsmanagement	115
5.1	Ausgewählte Themen	116
5.1.1	Motivation	117
5.1.2	Entscheidungen	129
5.2	Begriffe, Zusammenhänge	142
5.2.1	Kultur, Organisationskultur, Innovationskultur	142
5.2.2	Innovationsmanagement	156
5.2.3	Maße der Innovationsleistung	169
5.2.4	Innovationsmanagement muss passen	172
5.3	Werkzeuge	173
5.3.1	Organisationskultur und Innovationskultur	173
5.3.2	Innovationsmanagement	173
6	Erfindung	187
6.1	Ausgewählte Themen	189
6.1.1	Geschichten erfinden	189
6.1.2	Innovationsgeschichten	193
6.1.3	Innovationsgeschichten: Beispiel	197
6.1.4	Weitere Begriffe und Erläuterungen	200
6.2	Begriffe, Zusammenhänge	202
6.2.1	Von der Idee zur Erfindung (Wolkenphase): Überblick	205
6.2.2	Von der Idee zur Erfindung: Marketingmodell	207
6.2.3	Von der Idee zur Erfindung: Kostenmodell	214
6.2.4	Von der Idee zur Erfindung: Business Case	215
6.2.5	Von der Idee zur Erfindung: Der Business Case in den Entscheidungsstadien	233

6.2.6	Von der Erfindung zur Innovation (Bausteinphase)	234
6.3	Werkzeuge	236
6.3.1	Strategiewerkzeuge	236
6.3.2	Weitere Finanzindikatoren als Ergänzung des Business Case	242
7	Kreativität	245
7.1	Ausgewählte Themen	246
7.1.1	Kreativer Prozess	246
7.1.2	David Bohms Dialog als kreativer Prozess	249
7.2	Begriffe, Zusammenhänge	252
7.2.1	Der denkende kreative Mensch	252
7.2.2	Aufgaben und Ziele	255
7.2.3	Szenarien	258
7.3	Werkzeuge	263
7.3.1	Mal kreativ sein – Vorbemerkungen	263
7.3.2	Brainstorming	264
7.3.3	Brainwriting	265
7.3.4	Mindmap	266
7.3.5	Bisoziation	267
7.3.6	Morphologische Analyse	268
7.3.7	Osborn-Methode	269
7.3.8	Umkehr-Methode	270
7.3.9	Das 6-Hut-Denken	271
7.3.10	Syntegration	272
7.3.11	World-Café	274
7.3.12	Szenarien-Technik	274
8	Ausblick	277
	Literaturverzeichnis	279
	Personen	287
	Organisationen	291
	Definitionen	293
	Index	295

Praxishandbuch Innovation

Leitfaden für Erfinder, Entscheider und Unternehmen

Weis, B.X.

2014, XV, 300 S. 1 Abb., Softcover

ISBN: 978-3-8349-4637-9