

INHALT


SO GEHT INNOVATION PLUG & PLAY	10
EINSTÖPELN UND LOSLEGEN: DIE SPIELREGELN	10
PREPARE	11
INITIATE	11
IDEATE	11
GENERATE	11
ITERATE	11
PREPARE	13
STATUS QUO: INNOVATION MÖGLICH MACHEN	13
MINDSET	18
KREATIVKILLER	24
NEUGIER KULTIVIEREN	30
FACES OF INNOVATION	32
ARBEITSKULTUR UND FORMATE	36
INNOVATIONSPROZESSE	42
CHANGE	46
INITIATE	49
SPIELREGELN	49
SET-UP	51
Thema, Methode, Tool	51
Handlungsfelder und Impulse identifizieren	52
Strategie	54
Auslöser	56
Neuigkeitsgrad Hypes, Cross Innovation und kreatives Abgucken	57
Veränderungsumfang	58
Gegenstandsbereich	59
Trends	63
Treiber	67
Vision	69

ACTIONS	71
Brainstorming – aber richtig!	72
Variante: Ideen-Pingpong	74
Point-of-View	75
Werte-Polarogramm Corporate Personality	76
Jobs-to-be-done	78
Moonshot-Thinking	79
Braindump	80
SWOT: Stärken-Schwächen-Chancen-Risiken	81
Mindmap	82
Service-Potenzial	84
Trendstorming	85
Trendstorming	85
STEEPLEDO	86
Re-Gnose	87
11-Star-Experience	88
Probesterben	89
Job-Shadowing	90
5 Why	91
Cognitive Map	93
Persona	94
Interview What-How-Why	96
User Journey Map	98
Phasen	98
Touchpoints	100
Szenariotechnik	102
Worst Case, Best Case, Trend-Szenario	104
EVALUATE	106
Clustering	107
Einflussmatrix	108
K.-o.-Methode	109
Dotmocracy	110
Drei Eimer	111
Spin-Offs	112
Potenzialpyramide	113
Reality-Check	114
Originalitätstableau	115

IDEATE	117
Mindset	117
WARM-UPS	118
Disruptive Videos	118
LEGO Serious Play	119
Story Cubes	119
Soziogramm	119
Ahooga	119
KREATIVTECHNIKEN	120
Kombinieren und Verbinden	120
Zerlegen und Zusammensetzen	122
Umkehren	124
Eliminieren	126
Ersetzen	128
Alternative Nutzung	130
Tabu & Provokation	132
Adaptieren	134
Modifizieren	136
Übertreiben & Untertreiben	138
Perspektivwechsel	140
Metapher, Analogie, Konzeptextraktion	142
Neuer Gegner	144
Wirkung der Zeit	146
Anti-Physik	148
Attribute Dependency	150
Dinge anders	152
KREATIVMETHODEN	154
Brainwriting	154
Morphologische Matrix	156
Parameter-Kreuz	161
Synektik	163
Cross Innovation	164
Collective Notebook, Collective Board	166
BrainStation, BrainRunning, WorldCafé	169
Bodystorming	172
Brainswarming	175

EVALUATE	177
Imperatormethode	178
YES, NO, WOW!	178
Sechs Denkhüte	179
Ideensteckbrief	180
GENERATE	183
Erweitern und Verdichten	183
Ausarbeiten	183
Next Stop Marktreife	183
ERWEITERN UND VERDICHTEN	185
Divergenz-Map	185
Filterfragen: Bewertungskriterien	185
Fast-Cheap-Good	185
Ressourcen und Kompetenzen	185
Begeisterung	185
Originalität	185
2x2-Matrix	186
Empathy-Map	187
Prototyping	188
Retropolation und Re-Gnose	189
Must-have, should-have, nice-to-have	189
IDEA SWOT	190
Ambidextrie	191
Experten: Delphi-Methode	192
Value-Proposition-Design	193
TRIZ	194
Four-Actions-Framework	195
AUSARBEITEN	196
Grobkonzept	197
Innovationssteckbrief	198
Risikomanagement	199
Prototyp, Mockup, MVP	200
Service-Potenziale 2	201
Geschäftsmodelle	202

NEXT STOP MARKTREIFE	204
Business Model Generation	204
Prozesslandkarte	207
Innovationsmarketing	208
Stakeholder-Management	209
Innovation-Roadmap	210
Businessplan	212
PMI	214
EVALUATE	214
Elevator-Pitch	215
Paarvergleich	216
Relevanz-Diagramm	218
Fundraising	220
Scoring-Modell	221
Evaluations-Steckbrief	222
ITERATE	225
Iterieren	225
Inception	226
Prozesse	226
Unternehmenskultur	227
Trost	227
DEEP DIVE	229
TIEFER EINTAUCHEN	229
Konsultieren	229
Inspirieren	230
Kollaborieren	231
Interagieren	231
DANKE	233
Index	234

Diese Leseprobe haben Sie beim
 edv.buchversand.de heruntergeladen.
Das Buch können Sie online in unserem
Shop bestellen.

[Hier zum Shop](#)