

# Inhalt

Geleitwort.....	9
Vorwort.....	11
Einleitung: Von Astropol zur Innovation.....	13

## Teil A

Innovations-Management oder Science & Fiction-Management?.....	15
I Innovation managen.....	17
Innovations-Management: Von der Stütze zum Korsett .....	17
II Innovation ermöglichen .....	23
Experimente statt Routinen .....	23
Management von Science & Fiction.....	27
Was ist Science Fiction? .....	31
Science Fiction und Innovation .....	34
Parallelwelten als Experimentierräume im Unternehmen .....	38

## Teil B

Kreatives Denken – Experimente in parallelen Welten.....	45
Inspiziert durch Science Fiction.....	47
I Kreativitätstraining der anderen Art .....	51
Parallelwelt 1:	
Paperback-Training – Kreatives Denken mit David Brin .....	53
II Anders denken auf Eridani A.....	63
Parallelwelt 2:	
Star Trek-View – Die Welt anders sehen .....	65

## Teil C

Innovatives Klima – Experimente in parallelen Welten.....	71
Raumchoreographie und mindset neu inszenieren .....	73
I Sprachlos im täglichen Meeting .....	79
Parallelwelt 3:	
Schweigende Meetings – Arbeit statt Rituale.....	83

II	Space matters: Choreographie von Meeting-Räumen bereinigen .....	87
	Parallelwelt 4:	
	lean room – 80 % weniger Tische, 20 % weniger Stühle .....	91
III	Alien Contact. Zusammenarbeit neu inszenieren .....	97
	Parallelwelt 5:	
	AIR – Alien in Residence .....	103

## Teil D

Der Innovations-Prozess – Experimente in parallelen Welten .....	109
Vertraute Elemente, neue Methoden.....	111
I Innovations-Projekte.....	119
Parallelwelt 6:	
Deep Space Mission – Das Innovations-Projekt als Expedition.....	122
II Suchfelder.....	131
Parallelwelt 7a:	
Vier-Welten-Matrix – Suchfeld-Identifizierung in anderen Welten .....	134
Parallelwelt 7b:	
Star Trek-Scan – Suchfelder aus vorhandenen Informationen .....	143
III Innovations-Workshops .....	147
Parallelwelt 8a	
Aliens im Innovations-Workshop – Teilnehmer der dritten Art .....	150
Parallelwelt 8b:	
Alien-Invasion – Der Pusher-Workshop .....	159
Parallelwelt 9:	
Der 7. Blick – Aliens im Datenbank-Workshop .....	165
IV Ideen-Generierung.....	171
Parallelwelt 10:	
SF-Transfer-Technik – Ideen von Alpha Centauri statt Brainstorming .....	179
Parallelwelt 11:	
Molekulare Transmutation – Ideen gezielt selbst er-schreiben.....	189

V	Ideen-Bewertung.....	199
	Parallelwelt 12:	
	Star Trek-Bewertung – Ideen anders bewerten .....	204
VI	Ideen-Konkretisierung .....	211
	Parallelwelt 13:	
	Out of process – Ungewöhnliche Ideen ungewöhnlich konkretisieren .....	219
	Parallelwelt 14:	
	Product Fiction – Ideen-Konkretisierung mit SF-Stories .....	225
	Schluss und lift off .....	233
	Literatur, Quellen .....	237